KAPPA MAGAZINE

39
SETTEMBRE 1995
LIRE 5.000

CALM BREAKER
ISSHUKU IPPAN

GUN SMITH CATS
ASSEMBLER 0X
OH, MIA DEA!

LA MAGICA MANO DI
TATSUYA EGAWA

KC KODANSHA

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 39 - SETTEMBRE 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti e Grafica:
Sabrina Daviddi
Proof Reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Paolo Gattone, Nicola Roffo, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

E poi provate a dire che non vi vogliamo bene! ***Il Kappa***

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 il mondo stava per subire l'ennesima invasione aliena, operata da due esseri informatici femminili di nome Compiler e Assembler. Sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è allergica all'acqua, e così bastò un temporale per togliere ogni forza alle due, che furono radiate dall'Albo delle Routine Guerriere. Come se niente fosse accaduto, le due aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, e tanto per completare il quadretto, Assembler decise di diventare un essere umano; ma per far ciò, una routine deve prima *morire* ed è proprio durante la sua... 'temporanea' e prematura scomparsa che la ragazza scopre di essere corrisposta sentimentalmente dal suo amato Toshi! Ma bisogna sempre fare i conti con Megumi Tendoji, la gelosissima fidanzata di Toshi, la cui famiglia è ricchissima e potentissima, e soprattutto è necessario adattarsi a vivere senza le capacità di una routine nel folle e imprevedibile mondo degli esseri umani!

Nota - Sasaki è una nostra vecchia conoscenza: i più fedeli lo ricorderanno sicuramente negli esilaranti episodi apparsi su **Kappa Magazine** 13, 17, 18 e 26, legati rispettivamente a una zuffa in spiaggia, a una massacrante corsa automobilistica e a una devastante partita a Mah Jong.

ISSHUKU IPPAN

Meglio un samurai buffo oggi che un ninja mogio domani!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquanta anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug.

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Spesso, però, devono fare i conti con Bean Bandit, un abilissimo corriere che lavora dietro grossi compensi, sembra indistruttibile, e ha pure qualche principio morale che gli impedisce di partecipare a rapimenti e cose simili. Nonostante la loro rivalità, comunque, si trovano spesso a operare dallo stesso lato della barricata.

Il mese scorso abbiamo lasciato le nostre due gattine impegnate a difendere la loro amica (ex-ladra) Misty Brown dalla pericolosa mafiosa che tutti chiamano Miss Goldie. Travestitasi da Misty, Rally attira su di sé l'attenzione dei malviventi per permettere all'amica di recuperare tre importanti videocassette: in esse è documentata la corruzione di alcuni politici e uomini di legge che hanno avuto contatti con organizzazioni criminali. Purtroppo Goldie intuisce l'inganno, e Rally si trova improvvisamente in grave pericolo...

CALM BREAKER

Seconda e ultima parte della 'sorpresina Kinder' di **Kappa**: restiamo in attesa dei vostri commenti, dato che - nel caso vi fosse piaciuto - **Calm Breaker** è diventato da poco una serie in Giappone, e fra qualche tempo sarà disponibile un bel malloppo di episodi...

E IL PROSSIMO MESE...

...la sorpresina dell'ovetto di cioccolato di **Kappa** riguarda un personaggio molto famoso a 'grandezza naturale' che però noi vi mostreremo in un buffo episodio autoconclusivo e in versione caricaturale: vi stiamo parlando di **Super Deformed Gundam**, di cui tutti parlano incessantemente, ma che nessuno ha mai potuto leggere in italiano... Be', noi siamo qui apposta per queste cose, no?

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO NUMERO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTANOVE

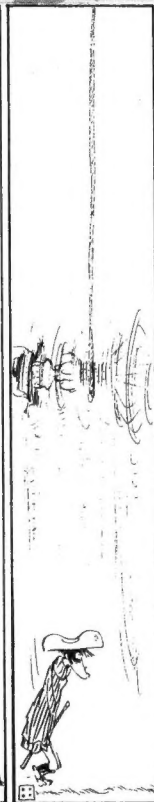
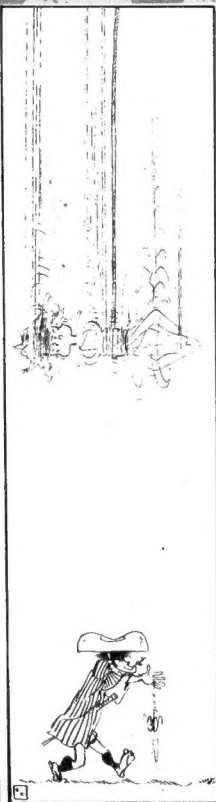
La saga della scuola guida - "Jidosha Kyoshujo Monogatari"
da Assembler OX vol. 1 - 1993
Regina vendicatrice - "Fukushu Joo"
da Aa! Megamisama vol. 7 - 1992
Handicap - "Handicap"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Calm Breaker - "Calm Breaker"
da Afternoon vol. 2 - Febbraio 1995
IN COPERTINA: Gun Smith Cats © Kenichi Sonoda/Kodansha

KAPPA TOSTA

Fino a qualche tempo fa in molti temevamo che si potesse trovare di fronte a una limitazione delle proposte giapponesi in Italia (se non addirittura alla loro scomparsa) a causa di alcune imposizioni della casa editrice Shueisha. Ormai avrete tutti ben chiara la situazione: alcuni degli autori più amati dal pubblico italiano non acconsentono a cedere le loro opere a causa del ribaltamento delle tavole (procedimento indispensabile per la lettura 'alla occidentale'), e il loro editore sposa ciecamente questa filosofia. Se la Star Comics non avesse acconsentito a tentare il grande passo con **Dragon Ball**, probabilmente oggi il mercato fumettistico avrebbe avuto molte potenzialità in meno: nonostante ci siano in Giappone case editrici con più storia alle spalle, è innegabile che la Shueisha sia la più popolare per radicamento sul meracto e vendite. Quando annunciammo su queste pagine l'uscita di **Dragon Ball** in Italia (sorprendendo veramente tutti quanti,) facemmo un discorso molto chiaro: non siamo mai impazziti all'idea di acconsentire incondizionatamente ai capricci del nostro partner giapponese, ma sentivamo che i fan erano pronti al grande passo. Lo esigevano. Pur con qualche timore, ancora oggi non del tutto svanito, partimmo con il rpimo manga 'non ribaltato', chiedendo a tutti il proprio sostegno. In cambio promettemmo che in caso di vittoria avremmo pubblicato anche una manciata di altri titoli, opere celebri in tutto il mondo e da tempo attese anche da noi, seguendo le indicazioni dei lettori. E' il momento di iniziare a saldare questi debiti: **Dragon Ball** avrà presto una 'sorella' che si leggerà da destra a sinistra: nessun nuovo mensile, per carità, ma un cambiamento radicale per l'albo che maggiori soddisfazioni ci ha dato in questi anni di lavoro nel campo dei fumetti. Sarà proprio **Neverland** a ospitare un nuovo, grande titolo della Shueisha seguendo l'impaginazione originale, e lo farà certamente a testa alta. **Neverland**, infatti, ha un debito di riconoscneza con l'autore che tornerà a presentare... Avrete forse capito cha alludiamo a Masakazu Katsura, lo stesso geniale autore di **Video Girl Ai**! Le vostre richieste sono state tanto calorose da costringerci ad accelerare i tempi, a non perdere tempo nel proporvi **DNA2** (qualcuno lo voleva addirittura prima di **Dragon Ball**), ed è per questo che lo abbiamo inserito nel nostro pocket più venduto, una volta conclusosi **Caro Fratello**. A novembre, come potete leggere in uno specialissimo appuntamento con *Mondo Star Comics* (tra le pagine di *Anime*), amore e azione si fonderanno in una storia ambientata tra presente e futuro, dove un ragazzino come tanti viene trasformato in un moderno Casanova. Quali altre collane si affiancheranno a queste nella scelta del 'non ribaltamento'? Per ora nessuna, ma in futuro potremmo pensare a una terza e ultima collana da 'sacrificare' alla Shueisha. Non vogliamo comunque che vi sentiate minacciati da queste novità: la nostra produzione rimarrà al 70% fedele all'occidentalizzazione delle tavole, e i manga che state già leggendo da sinistra verso destra non cambieranno mai il verso della lettura. Se qualche volta accettiamo dei compromessi è nell'interesse di tutti gli appassionati e la diversificazione dei prodotti non può che giovare al mercato. Che ne dite? Rimaniamo in attesa di una vostra risposta, di sapere se riamo riusciti a scioccarvi come abbiamo fatto con **Dragon Ball** e, naturalmente, quale nuovo capolavore vorreste godervi dopo **DNA2** (noi abbiamo già qualche idea in proposito, ma aspettiamo delle conferme). Prendete subito cartoline e penne, però, perché il manga di Masakazu Katsura si è concluso in Giappone al quinto numero (cinque volumi giapponesi corrispondono circa a 7-8 numeri di **Neverland**) e i mesi passano in fretta. Chi riuscirà a spuntarla tra Tsukasa Hojo, Akira Toriyama, Tetsuo Hara e Mitsuru Adachi? Qualche altro grande autore riuscirà a inserirsi in questa rosa? Lo vedremo al più presto!

Kappa boys

«Se Maometto non va alla montagna, la montagna va a Maometto.»

Celebre motto

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

CHAPTER 24
HANDICAP

SPERO DI AVER FATTO TUTTO COME MI AVEVA DETTO, SIGNOR AGENTE...

CERTO... GRAZIE PER LA TUA COLLABORAZIONE, RAGAZZINO!

UHNN...

È DAVVERO UN'ASSASSINA?

HA CON SÈ UNA PISTOLA, VERO?

CASPITA! E SONO STATO **IO** AD ARRESTARLA!

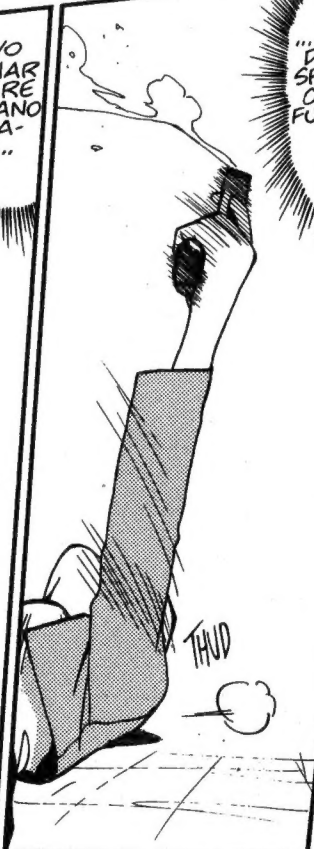
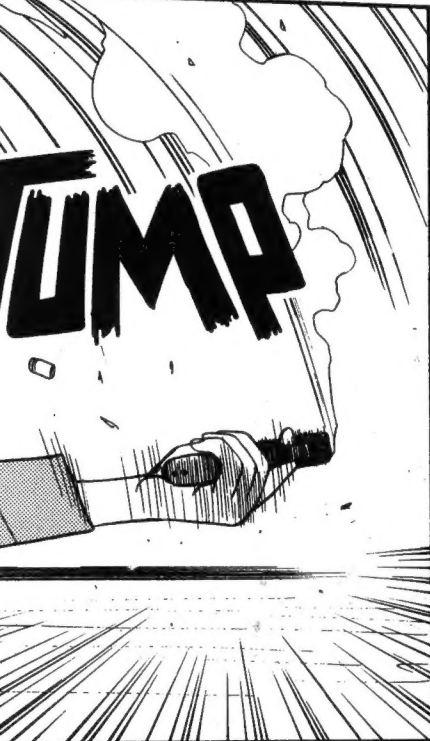
ECCO A TE! È PERICOLOSA... È MEGLIO CHE TI ALLONTANI!

DESIDERO CHE LEI VENGA CON ME...

SONIC

UGH... HANNO PREPARATO PERFINO UN FALSO DISTINTIVO DELLA POLIZIA...
CHE SUCCEDE?
C'È STATO UN ARRESTO!
NON RIESCO AD ALZARE IL BRACCIO...
AVANTI, SEGUIMI SENZA FIATARE...
EH!
QUELLA È UN'ESCA! IL NOSTRO VERO OBIETTIVO È ENTRATO POCO FA!
COSA?!
WHUMP

COS...
?!
THUD
CORAGGIO, DITINO BELLO... SCHIACCIA IL GRILLETTO...
MA...
...PRIMA CHE MI CEDA IL GINOCCHIO!
TAP
BANG
BANG

E ORA NON DEVO SBAGLIARE...
DEVO LASCIAR CADERE LA MANO DI LATO...
...USANDO LA SPALLA COME FULCRO!
THUD

BANG
BANG
KLING KLING KLING
TUMP
NNGH...
AAAH!
CHIAMATE LA POLIZIA!

DUE AGENTI SONO STATI COLPITI! E' PERICOLOSA!
HA CON SE' UNA PISTOLA!
NON AVVICINATEVI!
PRESTO! TELEFONATE!
MALEDETTA...
UH...
NON RIESCO A STARE IN PIEDI...

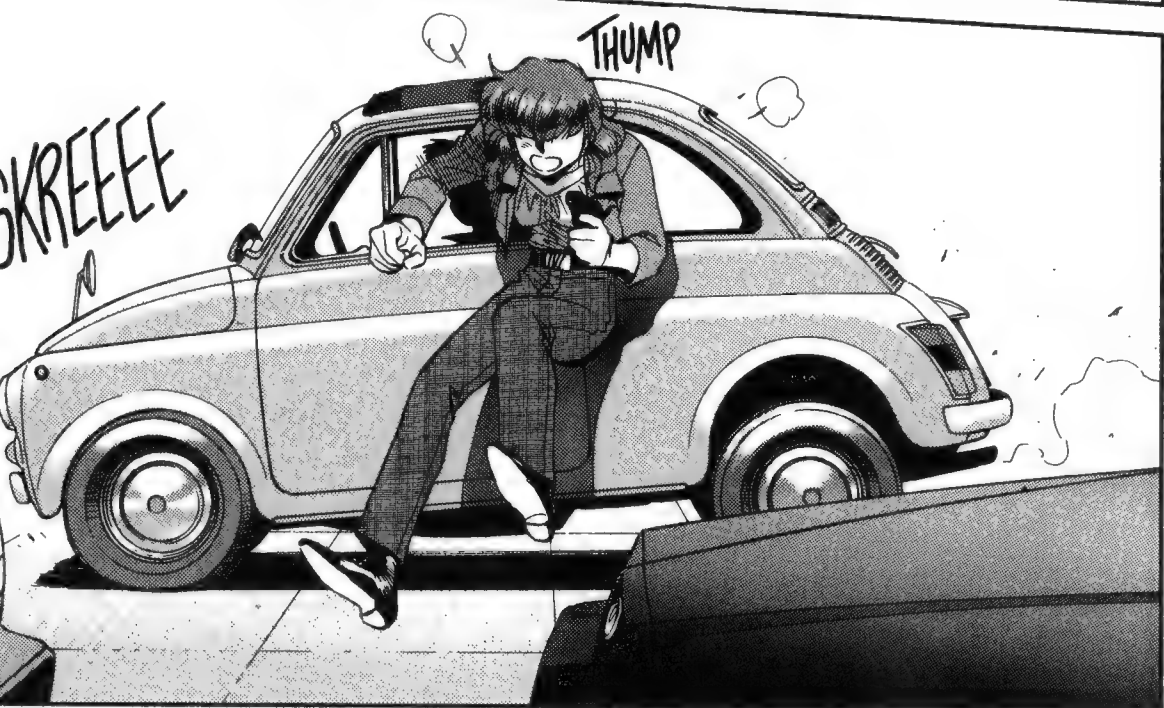
NNGH....

KRAK

AH...

FLAP

THUMP

SKREEEE

COSA DIAVOLO FAI, RALLY?!
MINNIE MAY!
PRESTO, MONTA!
CHAK
TAP
WHRRRRRRHM
BANG
NOOO!
MAY 117

MISTY E' IN PERICOLO!

HANF

COSA ?!

HANNO SCOPERTO IL TRAVESTIMENTO!

FA'UN GIRO E TORNA DAVANTI ALL'INGRESSO DELLA BANCA!

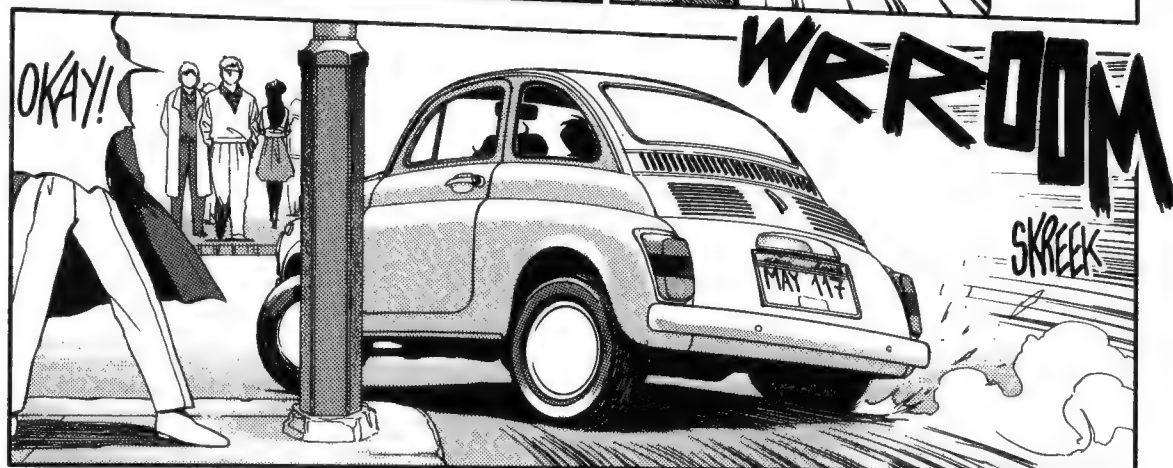
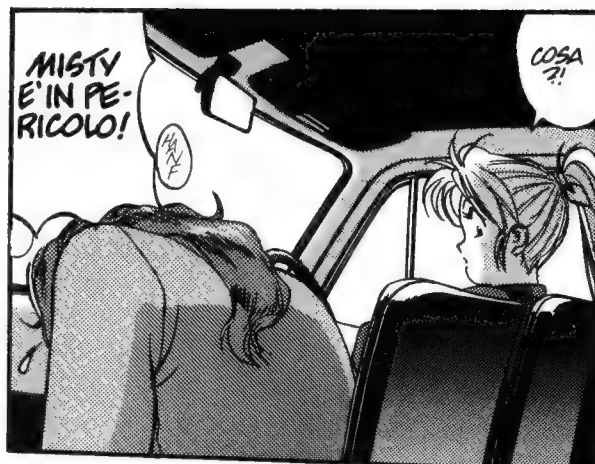
OKAY!

WRROOM

SKREEK

COME HAI FATTO A...

TI HO DETTO CHE ERI CARINA, NON RICORDI?

NON MI LASCERÒ MAI SFUGGIRE UNA RAGAZZA CHE MI PIACE... ANCHE SE DOVESSE ESSERE TRAVESTITA!

LE TUE COMPAGNE SONO STATE TRATTENUTE DAI MIEI UOMINI...

SE RITIENI CHE LORO SIANO IMPORTANTI PER TE, TI CONSIGLIO DI SEGUIRMI...

STA' TRANQUILLA! INTENDO SOLO ENTRARE IN POSSESSO DEI NASTRI ORIGINALI CHE HAI APPENA RITIRATO DALLA CASSETTA DI SICUREZZA... NON HO ALCUNA INTENZIONE DI **UCCIDERTI**...

DRRRRRRRRR

AGENTE ROY! LA DESIDERA LA SIGNORINA RALLY AL TELEFONO!

RALLY?

ROY?!

MI TROVO DAVANTI ALLA BANCA TOWER, IN LASALLE STREET! MANDAMI IMMEDIATAMENTE LA MACCHINA DELLA POLIZIA CHE SI TROVA **PIU' VICINO!**

COSA!?

LE SPIEGAZIONI A DOPO! DEGLI UOMINI ARMATI STANNO PER **RAPIRE UNA RAGAZZA!**

COSA ?!

HANNO FALLITO! SONO STATI COLPITI TUTTI E DUE!

...E QUELLE DUE SONO FUGGITE CON LA MACCHINA!

COLPITI IN DUE DA UNA TIPA MEZZA PARALIZZATA! CHE IDIOTI!

SBAM

MI HAI INGANNATA!

PRESTO, PARTI!

AGLI ORDINI!

WUMP

SKRE
TUMP
AAH!
FLIP
MAY! FALLE STRADA!
MALE-DETTA!

WRRRRR

WRRROM

RHMMM

NON E' UN RISCHIO?

UFF...

MINNIE MAY... SCUSAMI...

...DEVI FARLO **ORA!**

VA' A RITIRARE QUEI NASTRI DALLA CASSETTA DI SICUREZZA...

...PROBABILMENTE STASERA DOVREMO **TRATTARE** CON LORO...

BOOOOT

BOOOOT

BOOOOT

BOOOOOT

DOVE DIAVOLO SONO QUELLE MALEDETTE VIDEOCASSETTE ?!

CRASH

DOVRESTI AVERLE RITIRATE DALLA CASSETTA DI SICUREZZA, NON È COSÌ ?!

DOVE LE HAI NASCOSTE ?!

NON VE LO DIRÒ MAI!

TANTO ORMAI SARANNO IN CONSEGNA ALL'FBI!

CIAF F

RISPONDI IMMEDIATAMENTE O TI GONFIO DI SBERLE COME UN PALLONE!

WHUP

GRAB
UH... MISS GOLDIE!
TI AVEVO DETTO DI TRATTARLA CON DELICATEZZA...
...MA EVIDENTEMENTE LA GENTE ROZZA COME TE CAPISCE SOLO CON LE CATTIVE MANIERE!
WHUPP.
AAGH!

KRDK

OH... NO...

CORAGGIO, MISTY... ORA PUOI STARE TRANQUILLA...

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI RICORRERE A MEZZI RUDI E INEFFICACI COME LA TORTURA CON UNA PERSONA CHE MI PIACE...

EFFICIENZA E' IL MIO MOTTO...

MMM...
MI MERAVIGLIO CHE QUESTI NASTRI NON SIANO STATI PRESI ASSIEME ALLA RAGAZZA...
LA CHIAVE CHE PORTAVA LEI ERA UNA COPIA DELLA MIA... LI HA SOLO TRASFERITI NELLA CASSETTA DI SICUREZZA PER LA QUALE HO STIPULATO UN CONTRATTO...
NON ERA MEGLIO SE FIN DALL'INIZIO LI FOSSE ANDATI A PRENDERE MAY, VISTO CHE NON LA CONOSCEVANO?
CERTO... PERÒ NON SAREMMO RIUSCITE AD AVVICINARLI, IN QUEL MODO...
PER QUALCHE MOTIVO TU CE L'HAI CON LORO, VERO?
CHE FATICA...
BE'... ECCO...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE POTESSERO ARRIVARE A SERVIRSI DI UN RAGAZZINO...
...NÉ CHE RIUSCISSERO A SCOPRIRE IL TRAVESTIMENTO AL PRIMO COLPO D'OCCHIO... È STATO UNO DEI PIÙ GROSSI ERRORI COMMESSI NELLA MIA VITA DI CACCIATRICE DI TAGLIE...
SONY
HG 90

ECCO QUA... ABBIAMO FINITO DI **DUPLICARLI!**

IO CERCHERÒ DI ANALIZZARLI IMMEDIATAMENTE...

CLANK

Whirrr

SE IL TIZIO CHE È STATO RIPRESO È L'UOMO CHE CREDO CHE SIA...

...TEMO PROPRIO CHE DOVREMO FARCI NEMICO UN FUNZIONARIO PUBBLICO...

THUMP

LE FORZE MI ABBANDONANO...

SE ANDRAI AVANTI CON LE INDAGINI SENZA UN MANDATO, PRESTO FARANNO PRESSIONI PERCHÉ TU LE INTERROMPA...

LASCIA FARE A ME... LE INDAGINI **RISERVATE** SONO IL MIO CAVALLO DI BATTAGLIA... NON LO SAPEVI?

TAP

TU, PIUTTOSTO... PER UN PO' DI TEMPO VEDI DI PRENDERTI CURA DI TE STESSA, E CERCA DI NON METTERTI SUBITO IN AZIONE!

TI HANNO TRAMORTITA CON QUELL'AFFARE, E CI VORRÀ UN PO' PRIMA CHE TU RECUPERI TUTTE LE TUE FORZE...

ROY... VORREI CHIEDERTI UN'ULTIMA COSA...

A-HA?

SE IL RISULTATO DELL'ANALISI FOSSE QUELLO CHE PREVEDIAMO...

...RIUSCIRAI A COSTRUIRE UN'ACCUSA BASATA SOLO SU QUEI VIDEO?

NO, CREDO CHE SARA' IMPOSSIBILE... E' TROPPO DEBOLE PER ESSERE UNA PROVA...
SLAM
MA ALLORA **PERCHE'** QUELLI SI STANNO DANDO TANTO DA FARE PER RECUPERARLI?
DRRRRRRRRR
CLICK
CASA VINCENT... CHI PARLA?
SEI QUELLA DELLA FIAT 500?
IMMAGINAVO CHE MI AVRESTI CHIAMATO PRESTO...
NON SOTTOVALUTARE LA NOSTRA CAPACITA' DI RACCOGLIERE INFORMAZIONI E' AMMIREVOLE DA PARTE TUA...

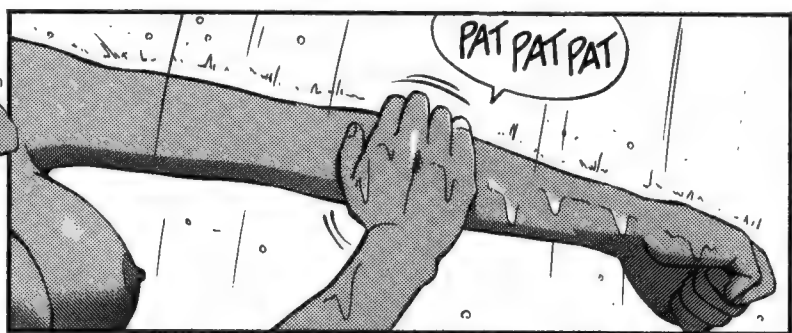
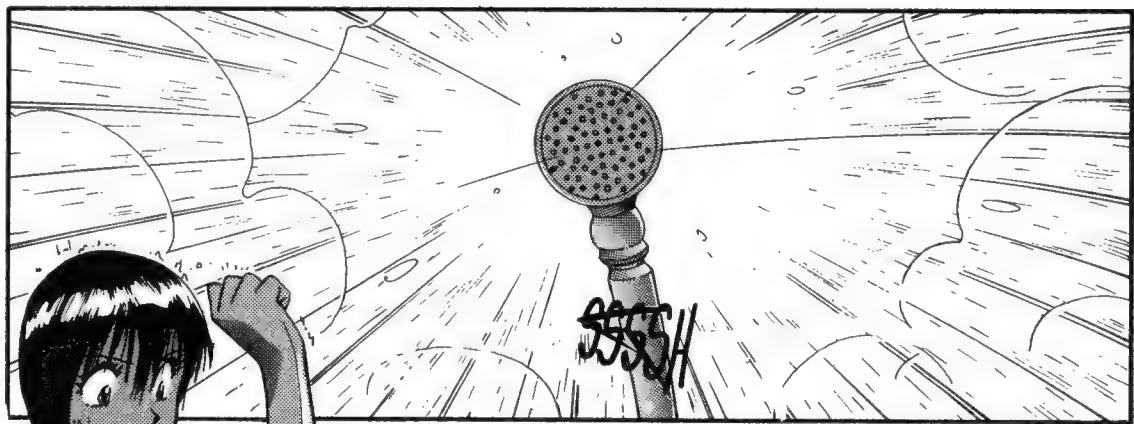
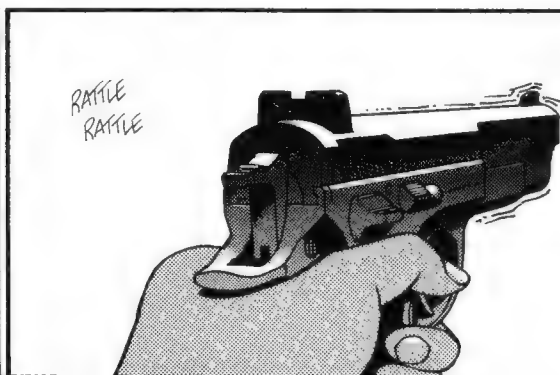
IMMAGINO CHE TU VOGLIA QUEI NASTRI IN CAMBIO DI MISTY, VERO?!
BE', ORA GLI ORIGINALI SONO QUI DA NOI!
D'ACCORDO, DIREI CHE POSSIAMO TRATTARE...
PRESENTATI FRA DUE ORE NEL POSTO CHE TI INDICHERÒ...
FAMMI PRIMA ASCOLTARE LA VOCE DI MISTY!
COME VUOI... MA **DUBITO** CHE ORA RIESCA A PARLARE...
COS... **PERCHÉ?! COSA LE HAI FATTO?!**

ECCO-LA!
MISTY! MI STAI ASCOLTAN-DO?! MI-STY!
RAL...LY... NNON...VE... NNIRE...
COS...?!
RENN...DI... PUBBLICI... I...VIDEO... VENNDICA JANICE...FAL... LO...PER ME...
TI PREGO ...
COSA LE HAI FATTO ?!
OH, DATO CHE AVEVO MOLTE COSE DA CHIEDER-LE...
...LE HO INIETTA-TO UNA **DROGA** PARTICO-LARE!

LA DOSE CHE LE HO SOMMINISTRATO NON BASTA A CREARE ASSUEFAZIONE...
...MA SE IL NOSTRO AFFARE DI STASERA NON VERRÀ CONCLUSO, POTREI ANCHE PENSARE DI **AUMENTARLA**!
PERCIÒ, MIA CARA, CERCA DI NON FARE SCHERZI, NÈ DI COINVOLGERE GLI SBIRRI...
...ALTRIMENTI IL CONTO DI TOSSICODIPENDENTI DI QUESTA CITTÀ SALIRÀ DI **UNA** UNITÀ!

SSSSH
PAT PAT PAT
PAT PAT PAT
FLIP
CHAK

WHUP

RATTLE RATTLE

PER COLPA DI QUELL'AFFARE, LA FORZA DELLE MANI E DELLE BRACCIA È RIDOTTA A MENO DELLA METÀ...

GRAY

I MASSAGGI NON SERVONO A NULLA...

NON AVRAI INTENZIONE DI ANDARCI DA SOLA, SPERO!

UH!

MISTY E' STATA CATTURATA PER UN **MIO** ERRORE...

SE...SE SOLO NON AVESSI CERCATO DI ATTIRARLI ALLO SCOPERTO...

ALLORA LA COLPA E' ANCHE **MIA!** HANNO SCOPERTO SUBITO IL TRAVESTIMENTO CHE SONO STATA **IO** A PREPARARE, RALLY...

E IN PIU' C'E' DELL'ALTRO ...HO SCOPERTO IL **SEGRETO** DEI NASTRI!

COSA?!

GUN SMITH CATS - CONTINUA

2 LA SAGA DELLA SCUOLA GUIDA PARTE 1

MMM...

MMM...

VUOI PRENDERE LA PATENTE DI GUIDA?

MA... COME MAI, COSÌ ALL'IMPROVVISO?!

EH EH EH!

PROPRIO COSÌ... VOGLIO PRENDERLA A TUTTI I COSTI!

BE'... VISTO CHE ORMAI SEI UNA RAGAZZA COMUNE, NON C'È NULLA DI MALE AD AVERE LA PATENTE...

OH, GRAZIE NACHI! LO SAPEVO!

COSA?!

NERIMA WORKS AUTO SCHOOL

NERIMA WORKS AUTO SCHOOL

PER-BACCO!

ACCETTAZIONE

...

ASCOLTAMI BENE, ASSEMBLER! ESISTONO **DUE** TIPI DI PATENTI... UNA PER LE AUTO CON IL **CAMBIO MANUALE**, L'ALTRA LIMITATA A QUELLE CON IL **CAMBIO AUTOMATICO**!

SCEGLI QUELLA PER L'AUTOMATICO ...È LA PIÙ FACILE!

PERÒ... SECONDO QUANTO SI SENTE IN GIRO... PARE CHE SIANO DI PIÙ LE PERSONE CHE SCELGONO DI PRENDERE QUELLA PER IL CAMBIO MANUALE, NACHI...

...E SOPRATTUTTO AVRAI BISOGNO DI MENO ORE DI GUIDA, CHE COME SAPRAI COSTANO!

CERTO, CARA ASSEMBLER... MA ALLA FINE LE AUTO PIÙ VENDUTE SONO QUELLE CON IL CAMBIO AUTOMATICO... SONO PIÙ SEMPLICI DA GUIDARE...

WHUP

MMM...

CHI SCEGLIE IL CAMBIO AUTOMATICO NON DEVE SOTTOPORSI ALL'ESERCITAZIONE CON IL **SIMULATORE**, MA PUÒ PASSARE SUBITO ALLA GUIDA REALE SU STRADA FIN DAL PRIMO LIVELLO...

E COSÌ...

BE', QUESTO È UN PECCATO... QUEGLI AFFARI SEMBRANO **VIDEOGIOCHI**, E A ME PIACEREBBE PROVARLI...

SESSO M · F

ETÀ ANNI

NOME E COGNOME

TEL

1° LIVELLO

4 ORE

PRENDERÒ LA PATENTE **A OGNI COSTO!**

QUESTO SÌ CHE È UN PRIVILEGIO CONCESSO SOLTANTO ALLE RAGAZZE COMUNI! NON MI PENTO DI AVER ABBANDONATO LA MIA VITA DA ROUTINE!

E POI TRASCORRERÒ GIORNI FELICI CON TOSHI, GIRANDO IN MACCHINA DAPPERTUTTO, FINCHÉ VORREMO!

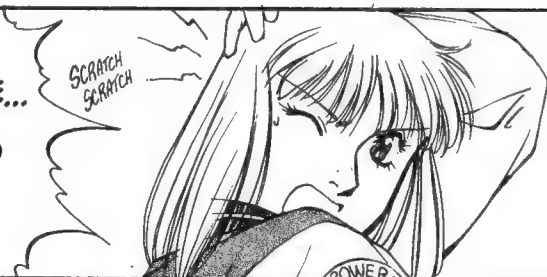
...TOSHI...

OH...

STUD

AHIO!

SCRATCH SCRATCH

CHE MALE... MA CHE DIAVOLO FA?!

PERCHÉ STAI PARLANDO DA SOLA DAVANTI ALL'AUTO?

SEI TU QUELLA CHE DEVE PRENDERE LA NUMERO 69?

S-SÌ... SONO IO...

MA TU SEI...

...TU SEI L'AMICA DI QUELLA **PAZZOIDE** CHE CI TROVIAMO SEMPRE IN **MEZZO AI PIEDI!**

...E TU SEI **SASAKI**, QUELLO DELLA **BANDA DI MALVIVENTI!*** CHE CI FAI IN QUESTO POSTO?

ECCO...

ORMAI LA STORIA DELLA BANDA APPARTIENE SOLTANTO AL MIO **PASSATO**... ORA SONO TORNATO SULLA RETTA VIA E FACCIO L'ISTRUTTORE DI GUIDA ...OH, COM'È SERENO OGGI IL CIELO...

*VEDI APPUNTI_KB

CLANG
NERIMA WORKS
AUTO SCHOOL
CLANG
BE', RI-MANDIAMO LE CHIACCHE-RE A DOPO... SALI IN MACCHINA, ORA!
S-SÌ, CERTO...
CHAK
MA... COSA...
NON SI APRE...
TSK!
QUESTA SI APRE COSÌ, VERSO L'AUTO!
OOH!
NON HAI ASCOLTATO LE SPIEGAZIO-NI ALL'ACCET-TAZIONE?
仮免許
練習中

WROOM

ALLORA, PRIMA DI TUTTO...

DIMMI UN PO'... COME MAI HAI CAMBIATO VITA?

CO-COME?! AH-EHM... NON SONO COSE CHE TI RIGUARDANO... PIUTTOSTO, PRESTA ATTENZIONE ALLA GUIDA... ORA...

SE NON ME LO DICI NON TI ASCOLTERÒ PER NIENTE! E NON GUIDERÒ NEMMENO LA MACCHINA!

CO-COSA?!

GUARDA CHE SI TI COMPORTI COSÌ NON TI METTERÒ **MAI** IL MIO **TIMBRO D'APPROVAZIONE!**

MMM...

E IO RACCONTERÒ A TUTTI QUELLO CHE FACEVI PRIMA, CARO SASAKI...

BRUTTA STREGA!

ALLORA?

A VEDERTI COSÌ HO SEMPRE CREDUTO CHE TU FOSSI LA PIÙ **NORMALE** DELLE DUE, MA A QUANTO PARE SEI PROPRIO COME LA TUA AMICA!

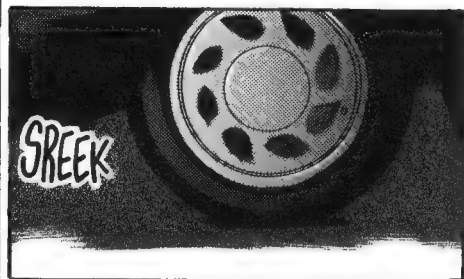
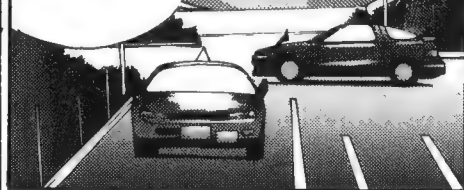
DOPO LA FACCENDA DEL MAH JONG E' SORTO IMPROVVISAMENTE IL PROBLEMA DI DECIDERE IL SUCCESSORE DEL CAPO CLAN... NOI CREDEVAMO CHE FOSSE OVVIO CHE IL VICE CAPO AVREBBE PRESO IL SUO POSTO, DATO CHE GLI ERAVAMO MOLTO AFFEZIONATI...

IMMAGINO CHE ANCHE TU SOFFRA MOLTO, SASAKI...

BE', SCENDIAMO LI'! INIZIEREMO LA LEZIONE DA COME SI **SALE** E SI **SCENDE** DALLA MACCHINA.

BENE!

SREEK

INSOMMA... MI TROVO IN UNA SITUAZIONE PIUTTOSTO DIFFICILE...

DUNQUE... INNANZI TUTTO... PRIMA DI SALIRE...

...MA IL FIGLIO DEL CAPO CLAN INSISTETTE PER SUCCEDERE A SUO PADRE... ALLA FINE, DOPO RIPETUTI CONTRASTI, ABBANDONAMMO IL CLAN DECIDENDO DI CAMBIARE STILE DI VITA... E' ANDATA COSI'!

NERIMA WORKS
AUTO-SCHOOL

CLANG CLANG

MAPPORK... E' GIA' FINITA L'ORA DI LEZIONE!

URRA'! MI METTERAI IL TUO TIMBRO, VERO?!

E VA BENE!

THUD

1° LIVELLO — QUATTRO ORE

SASAKI

GRUNT...

TI RINGRAZIO!

SENTI... EHM... COME TI CHIAMI...?

ASSEMBLER!

ECCO... DATE LE CIRCOSTANZE, MI PRENDERO' CURA DI TE FINCHE' NON AVRAI PRESO LA PATENTE! **PREPARATI!**

COSA?!

NON LO SAPEVI? QUI SI VIENE SEGUITI DA UN **ISTRUTTORE FISSO!** E SAPPI CHE SONO MOLTO SEVERO!

...VA BENE...

ORA TOCCA ALLA **TEORIA**...

PRENDERE LA PATENTE È PIÙ FATICOSO DI QUANTO IMMAGINASSI...

MAMMA MIA!

LE SCUOLE GUIDA GIAPPONESI SONO UN TANTINO PIÙ ORGANIZZATE DELLE NOSTRE...

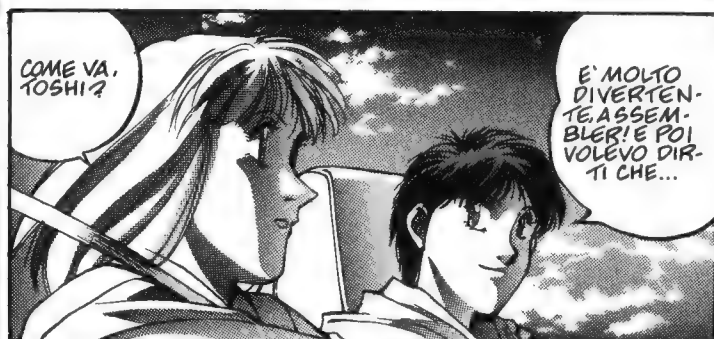
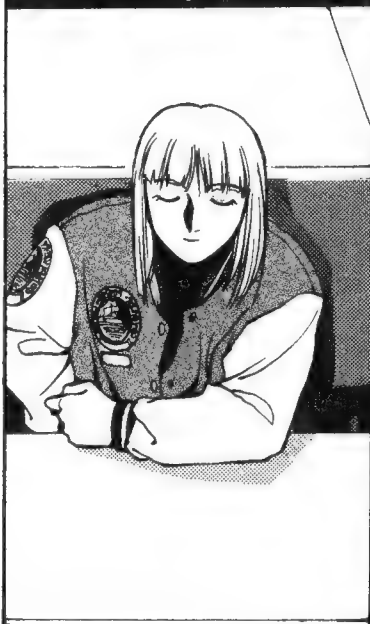
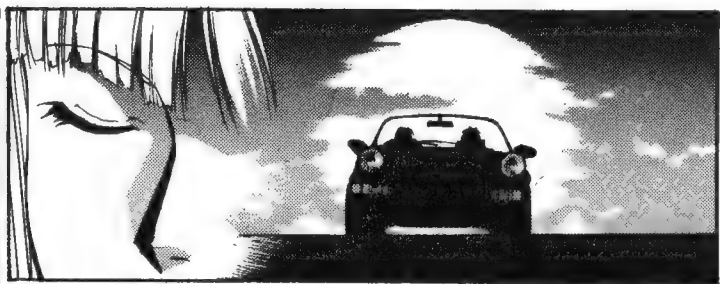
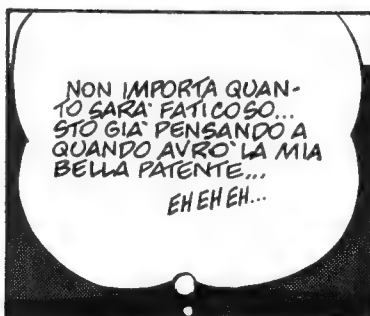
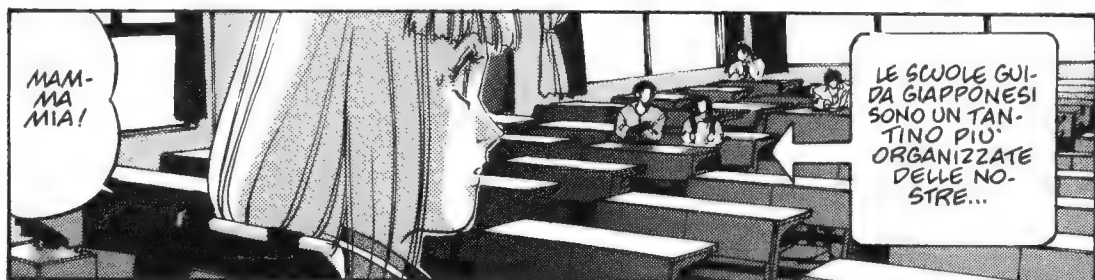
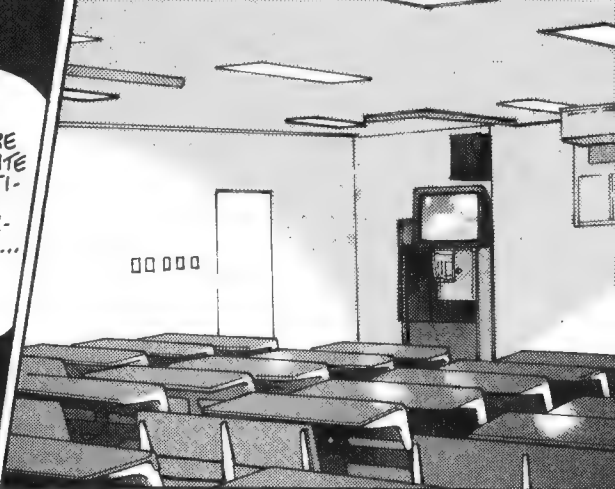
NON IMPORTA QUANTO SARÀ FATICOSO... STO GIÀ PENSANDO A QUANDO AVRÒ LA MIA BELLA PATENTE...
EH EH EH...

COME VA, TOSHI?

È MOLTO DIVERTENTE, ASSEMBLER! E POI VOLEVO DIRTI CHE...

CHE COSA?

...CHE **TU** E LA TUA **MACCHINA** SIETE MAGNIFICHE!

OH...

TOSHI...

CHI STA GUIDANDO, ORA?!

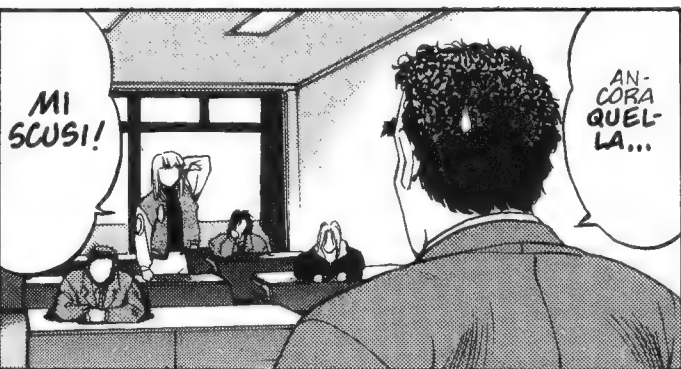
SANTO CIELO!

MA GUARDA A COSA PENSO!

CHE STUPIDO ADULATORE, TOSHI!

TUMA

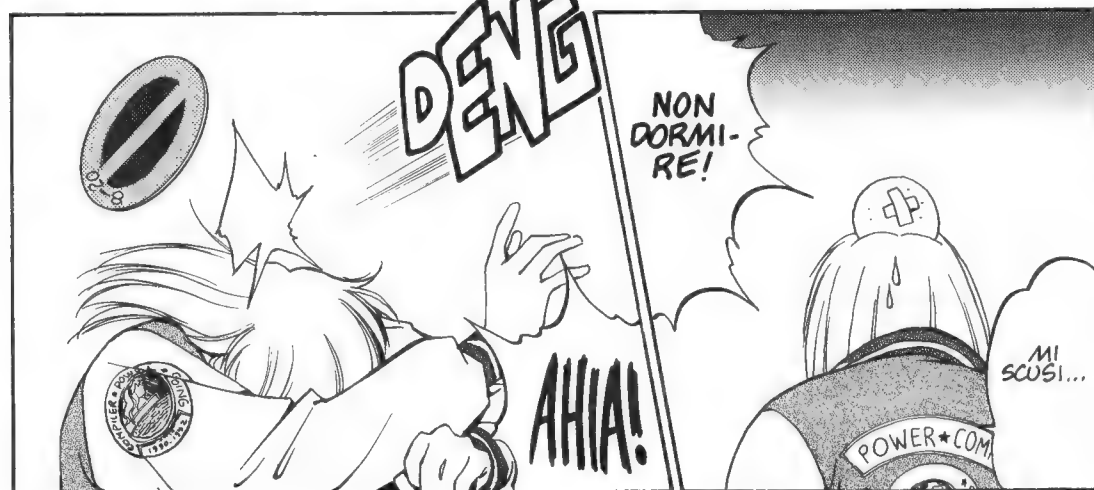
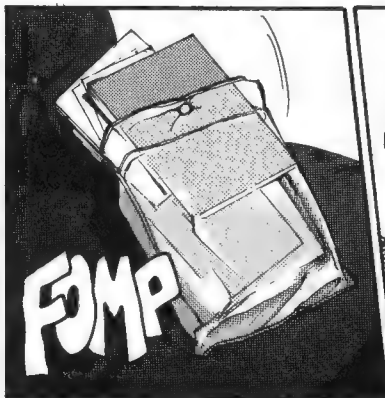
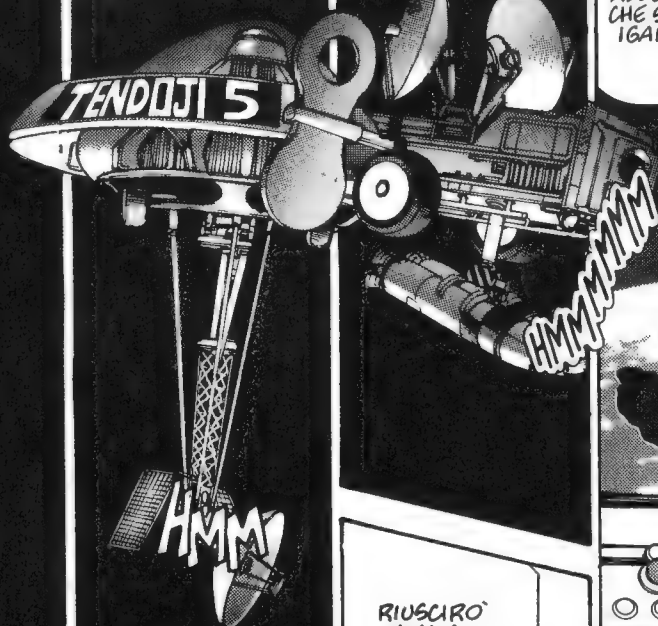
AHIA!

EHI, TU! COSA C'È DI TANTO DIVERTENTE? VUOI RENDERE PARTECIPI ANCHE NOI?

MI SCUSI!

ANCORA QUELLA...

AH!

EHM... ALLORA... INIZIAMO CON LA LEZIONE DI TEORIA NUMERO TRE...

DOVREI RACCOGLIERE LE CARTE DI PRESENZA... LE PRIME FILE LE PASSINO A QUELLI CHE STANNO DIETRO...

COMPILER★POWER★GOING 1990-1992

ZZZZ...

DENG

AHIA!

NON DORMIRE!

MI SCUSI...

POWER★COM

UFF...

COSA TI SUCCEDE, ASSEMBLER? MI SEMBRI PARECCHIO STANCA...

COME VOLEVASI DIMOSTRARE, LA SCUOLA GUIDA È UN IMPEGNO MOLTO PESANTE...

FOMP

RIUSCIRÒ MAI A PRENDERE LA PATENTE?

NON SO PERCHÈ, MA SONO PREOCCUPATA...

TENDOJI 5

HMMMMMMM

HMM

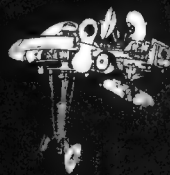
HMMMM *

QUESTA VOCE... APPARTIENE ALLA RAGAZZA CHIAMATA ASSEMBLER, CHE STA IN CASA IGARASHI...

DOVRÒ INFORMARE IMMEDIATAMENTE **MEGUMI** DI QUESTO...

RIUSCIRÒ MAI A PRENDERE LA PATENTE?

NON SO PERCHÉ MA SONO PREOCCUPATA...

BI-BI-BIP

BI-BI-BIP

* RUMORE DELL'UNIVERSO

CLANG
CLANG
CLANG

TI AVVERTO CHE OGGI SARÒ INFLES-SIBILE!

AH... CERTO...

TAP

CAK

MA CHE...

LE AUTO CON CAMBIO AUTOMATICO SI MUOVONO NON APPENA LE SI ACCENDE CON LA MARCIA INSERITA, SENZA ACCELERARE...

WRRROOM

CHE C'È ADESSO?! PERCHÉ NON SI MUOVE?

C'È QUALCO-SA CHE NON VA?

BE'... ECCO... UH...

COS... ?!

BRUTTA STUPIDA! PERCHE' STAI PREMENDO IL FRENO DELL'ISTRUTTORE ?!

AH... MI SCUSI!

FLAP

FRENO

TAP

ACCELERATORE

WHUMP

UGH!

WROM!

TAP
CRASH
A QUANTO PARE SEI LA SOLITA STUPIDOTTA DI SEMPRE...
HMMMM...
AAH!
CLANG
...CARA LA MIA ASSEMBLER!
SUPPONGO CHE TU ABBIA INTENZIONE DI ANDARTENE IN GIRO IN MACCHINA **DA SOLA CON TOSHI**, DOPO AVER PRESO LA PATENTE...
SEI OTTIMISTA! **TROPPO OTTIMISTA!**

CONCENTRANDO TUTTE LE FORZE DELLA MIA ONORATA FAMIGLIA... **LA FAMIGLIA TENDOJI...**

...TI IMPEDIRO' DI PRENDERE LA PATENTE!

AHAHAH! NON VEDO L'ORA CHE ARRIVI AL QUARTO LIVELLO!

AH AH AH AH VIRGOLA AH!

OH-OH...

RATTLE

LA SETTIMANA SEGUENTE...
MA DOVE DIAVOLO HAI GLI OCCHI? DEVI GUARDARE ANCHE **DIETRO**, STUPIDA!
MPF...
TUMP
SKRR
QUANTE VOLTE LO DEVO RIPETERE PERCHÈ LO IMPARI? SEMBRA DI PARLARE CON UN **MULO**!
METTITI UN PO' NEI PANNI DELL'ISTRUTTORE, OGNI TANTO!
MI CHIEDO SE SIA **NORMALE** DOVERSI BECCARE TUTTI QUESTI INSULTI SOLO PER PRENDERE UNA STUPIDA PATENTE!
GRRR
IMBECILLE!
GRRRR
GRRR
GRRRR
DEFICIENTE!
GRR
GRRR
GRR

OH, CRIBBIO! NON HO MAI TROVATO UN'ALLIEVA COSÌ **TONTA**!

SEI SICURA DI ESSERE **NORMALE?**

ZACK

KLUNK

SKREEEEEE

EHI! COSA TI SUCCEDE?!

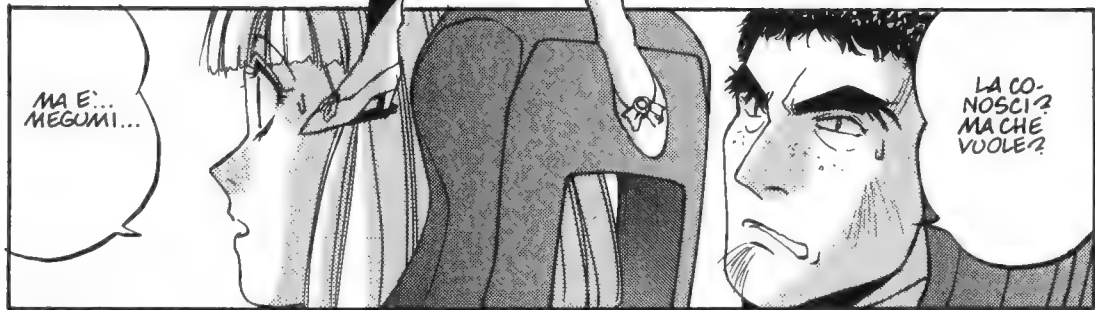
BRUTTO STRONZO, SCENDI SUBITO DA QUESTA MACCHINA!

VOGLIO TRITARTI SOTTO LE RUOTE FINCHÉ NON DIVENTI PARTE DELL'ASFALTO!

...ECCO COSA MI PIACEREBBE DIRGLI... SIGH!
MI SCUSI, STARÒ PIÙ ATTENTA...
UFFA...
SKREEK
AAAH!
COSA DIAVOLO SIGNIFICA QUELLA MACCHINA?
SREEEK
!
SI È FERMATA...
CHAK
TAP

CIAO, ASSEMBLER! HO SAPUTO CHE HAI DECISO DI IMPARARE A FARE **BRUM-BRUM** SULLA **MACCHININA**...

OH, SEI ANCORA AL **SECONDO LIVELLO?!** SEI DAVVERO **LENTISSIMA!** SEMBRI UNA TARTARUGA...ANZI, PEGGIO... UNA **VECCHIA** LUMACA COI **REUMATISMI!**

DAN

MA È... MEGUMI...

LA CONOSCI? MA CHE VUOLE?

IO SONO GIÀ ARRIVATA AL TERZO LIVELLO... E CI SONO ARRIVATA IN **UNA SETTIMANA SOLTANTO!**

CHE NE DICI DI UNA BELLA **SFIDA,** ASSEMBLER?

TANTO PRENDERÒ L'AUTORIZZAZIONE PROVVISORIA **PRIMA DI TE!** TI ASPETTERÒ **PAZIENTEMENTE!**

DOPODICHÈ VEDREMO **CHI** SARÀ LA **PRIMA** A PRENDERE LA PATENTE! E LA VINCITRICE **SI PRENDERÀ** TOSHI!

VORRESTI CHE DIVENTASSE IL TUO FIDANZATO PER ANDARTENE IN GIRO DA SOLA CON LUI IN MACCHINA!

È QUESTO CHE VUOI, VERO?

BE', SAPPI CHE SARÒ IO LA VINCITRICE!

MA CHE...

TOSHI NON CAPÌ MAI PERCHÈ EBBE QUELLA STRANA SENSAZIONE... COME DI ESSERE UNA SPECIE DI PREMIO IN PALIO!

ASSEMBLER OX - CONTINUA

OH, MIA DEA!

REGINA VENDICATRICE

di Kosuke Fujishima

THUMP
ZZZZ
ZZZZ
NON E' ANCORA NATO QUELLO CHE E' IN GRADO DI FARMI UBRIACARE FINO AL PUNTO DI STENDERMI!
PIVELLO!

CHE DELUSIONE!

NON E' POSSIBILE! NON POSSO CREDERCI!

OH, DIO!

NON SO IL PERCHE', MA NON RIESCO A FARMI SCORRERE IL FUOCO NELLE VENE...

POSSIBILE CHE NON ESISTA UN **UOMO** IN GRADO...

...DI DARMI ADRENALINA PURA?!

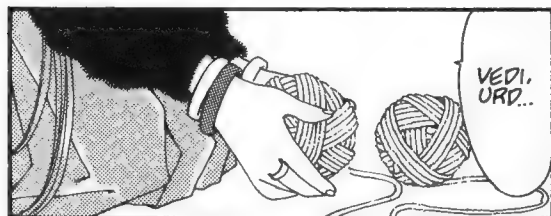
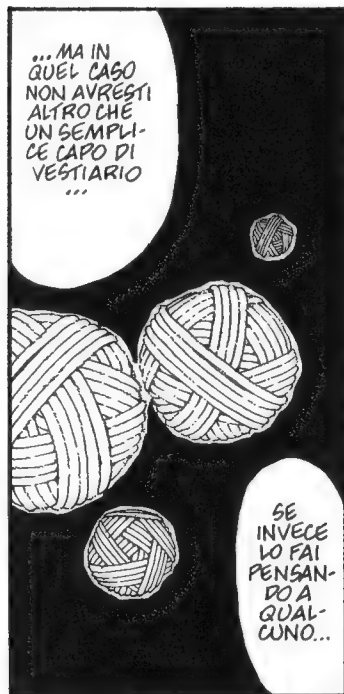
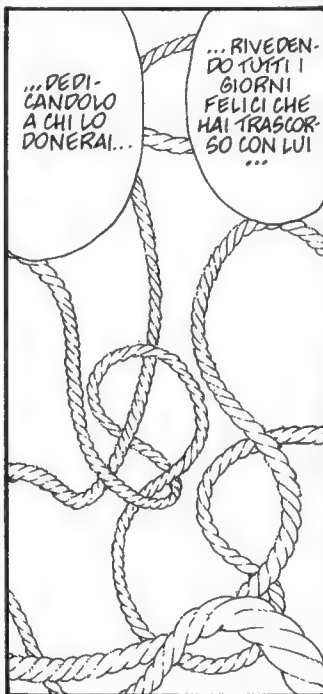
TAP

MALEDIZIONE!

KAKLANG

TOGLITI DI MEZZO!

SENTI, SORELLINA...
QUANTO IMPIEGHERAI A FINIRLO?
OH, E' QUESTIONE DI POCO...
SEI DAVVERO UNA SCIOCCA! RICORRENDO AI TUOI POTERI, POTRESTI FINIRLO **SUBITO!**
Danzate con me, lana e cotone...
...stringetevi assieme, formate il maglione!
FRRRT
TWIRL

OH, CRIBBIO...
RATTLE
PIANTALA DI SPRECARE ENERGIE COSÌ!
HAI DIMENTICATO CHE I NOSTRI POTERI SONO MANTENUTI STABILI DA QUESTI BRACCIALI?
VEDI, URD...
FARE UN MAGLIONE NON SIGNIFICA INTRECCIARE FREDDAMENTE DEI FILI...
...O MEGLIO, LO SI PUÒ FARE ANCHE COSÌ...
...MA IN QUEL CASO NON AVRESTI ALTRO CHE UN SEMPLICE CAPO DI VESTIARIO...
SE INVECE LO FAI PENSANDO A QUALCUNO...
...DEDICANDOLO A CHI LO DONERAI...
...RIVEDENDO TUTTI I GIORNI FELICI CHE HAI TRASCORSO CON LUI...
...È COME SE TU SCRIVESSI UN DIARIO, LE CUI FRASI RESTERANNO CUSTODITE PER SEMPRE TRA LE MAGLIE...

...RIEMPIENDO IL MAGLIONE DI CALORE... E AMORE...

...NON TROVI?

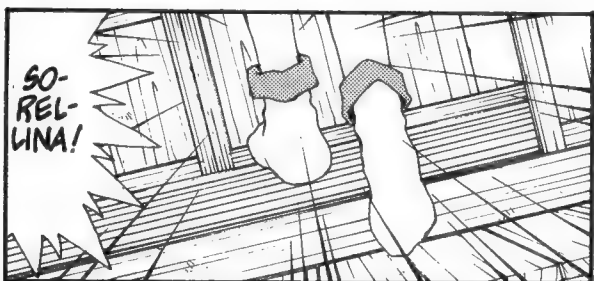
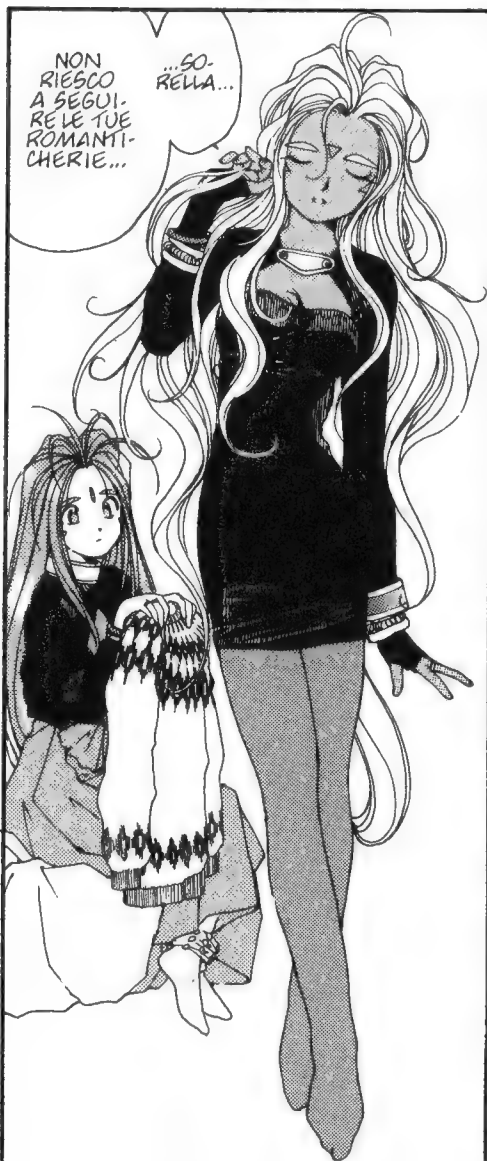
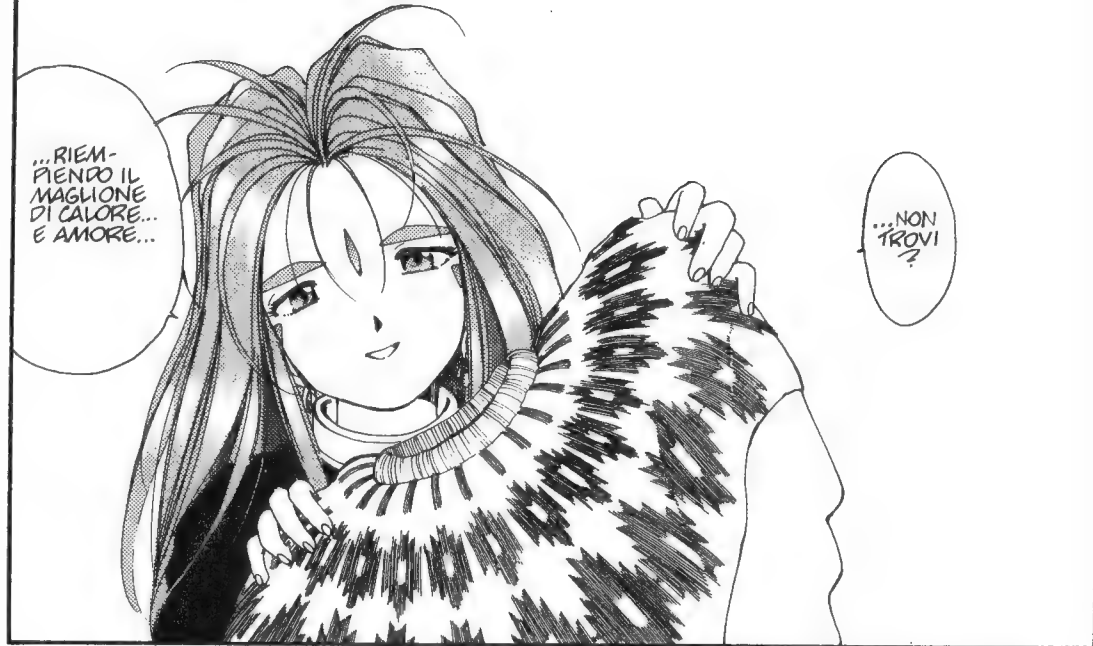
NON RIESCO A SEGUIRE LE TUE ROMANTICHERIE...

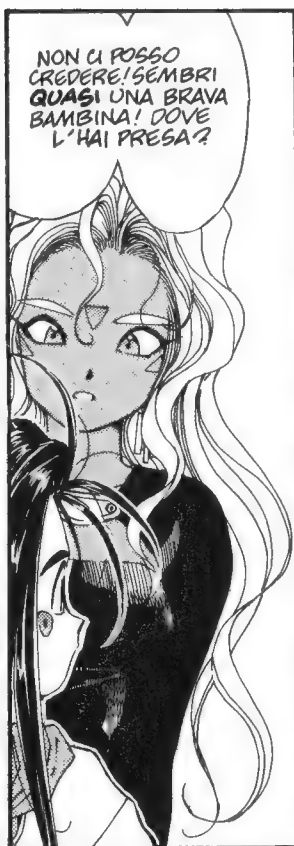
...SORELLA...

...MA DEVO AMMETTERE CHE QUEL MAGLIONE...

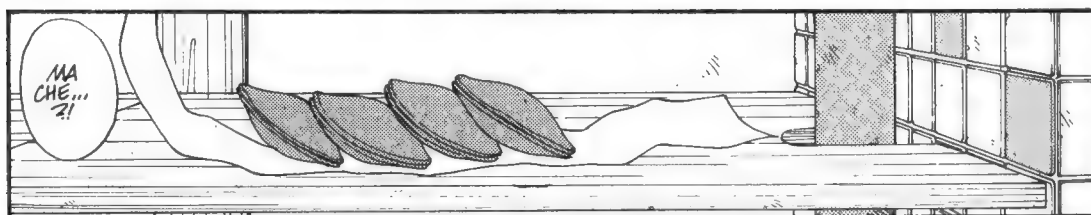
...EMANA **CALORE**!

SORELLINA!

GUARDA! QUESTA CARTA È **L'IDEALE** PER FARE UN PACCHETTO, VERO?

OH, GRAZIE!

EH EH!

NON CI POSSO CREDERE! SEMBRI **QUASI** UNA BRAVA BAMBINA! DOVE L'HAI PRESA?

OH, L'HO TROVATA IN CUCINA...

...SEMBRAVA FATTA **APPOSTA!**

MA CHE...?!

CHI HA APERTO I DORAYAKI*?

OH, BE'... NON IMPORTA...

NON E' IL CASO DI STARE A PERDERE TEMPO PER UNA COSA DEL GENERE...

...DOMANI HO L'ESAME DI RIPARAZIONE...

* DORAYAKI : DOLCETTO GIAPPONESE_KB

DONG

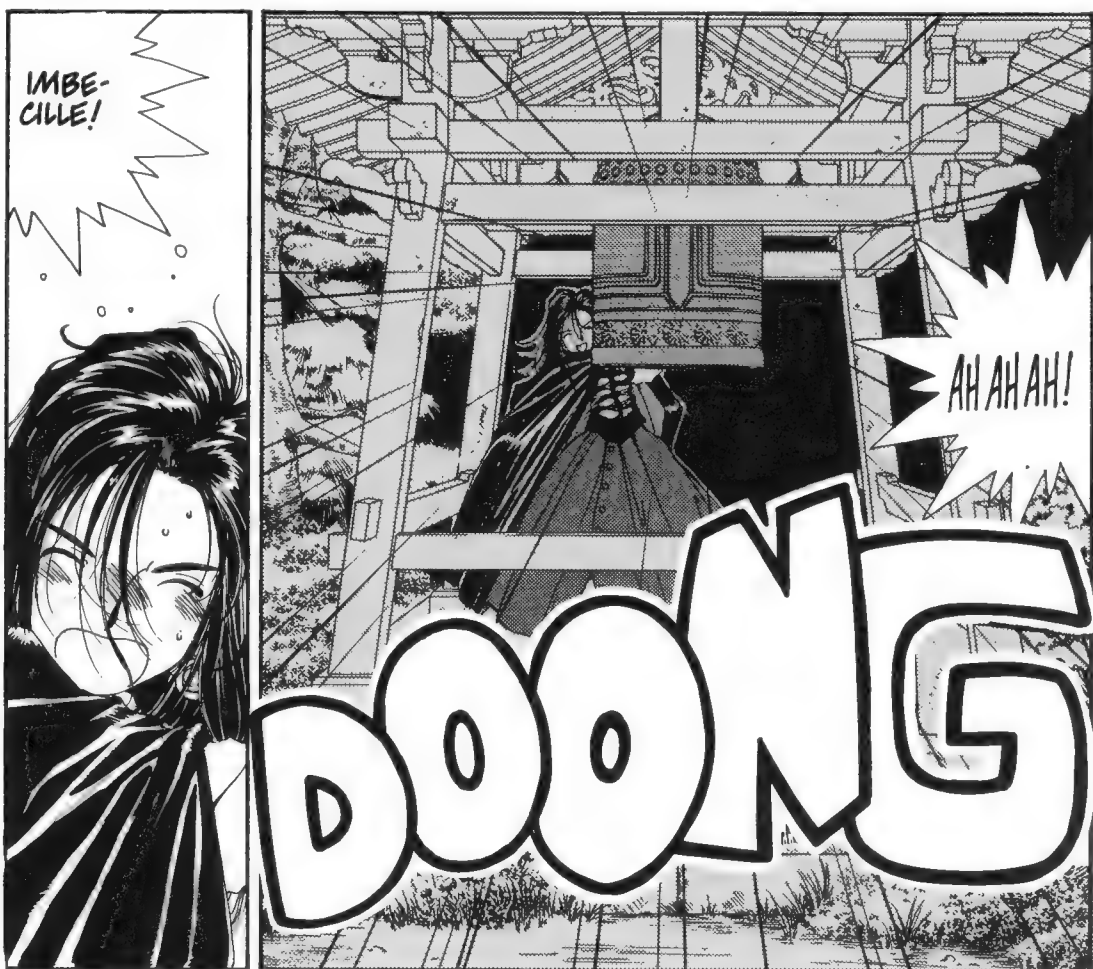
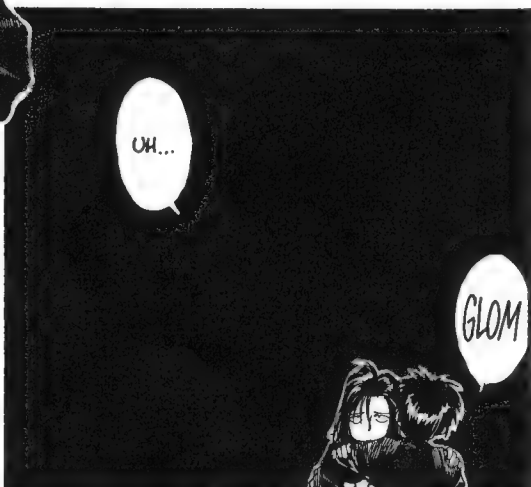
MA CHE DIAVOLO E'?!

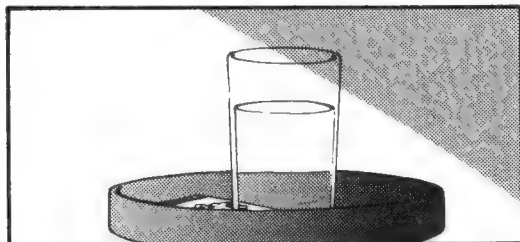
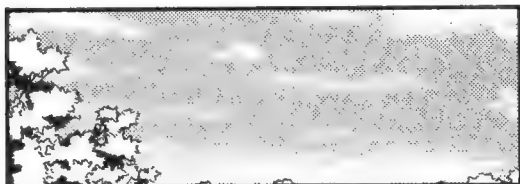
DONG

IMBECILLE!

AH AH AH!

DOOONG

COSA TI PRENDE, SAYOKO?
OH, MORISATO! SONO VENUTA A TROVARTI!
QUESTO E' UN MIO PENSIERINO... POLLO FRITTO! VIENI QUA!
SUONIAMO INSIEME LA CAMPANA!
MA... SEI UBRIACA FRADICIA!
PERCHE' TI SEI RIDOTTA COSI'?
PERCHE'?!
SNIFF...
OH, MORISATO...
...TI PREGO... TU DEVI ASCOLTARMI...
IO...
...IO...
UH...
GLOM

AAAAH!

LASCIA-MI!

FARMACO A BASE DI ERBE MEDICINALI CINESI PER I DISTURBI GASTROINTESTINALI. PRENDINE QUANTO NE VUOI! Keiichi
PS: NON TI PREOCCUPARE PER QUELLO CHE E' SUCCESSO IERI!

OH... MORISATO...

MA COSA...

...COSA SIGNIFICA?! COSA E' SUCCESSO IERI?!

WROOM

WROOM

OW! HO LA TESTA CHE MI RIMBOMBA...

CHI FA TUTTO QUESTO CASINO?

PRENDITI CURA DI SAYOKO, PER FAVORE...

SEE, SEE...

TU, PIUTTOSTO... FATTI VALERE!

ARF

ARF

COS...?

WROOOMMM

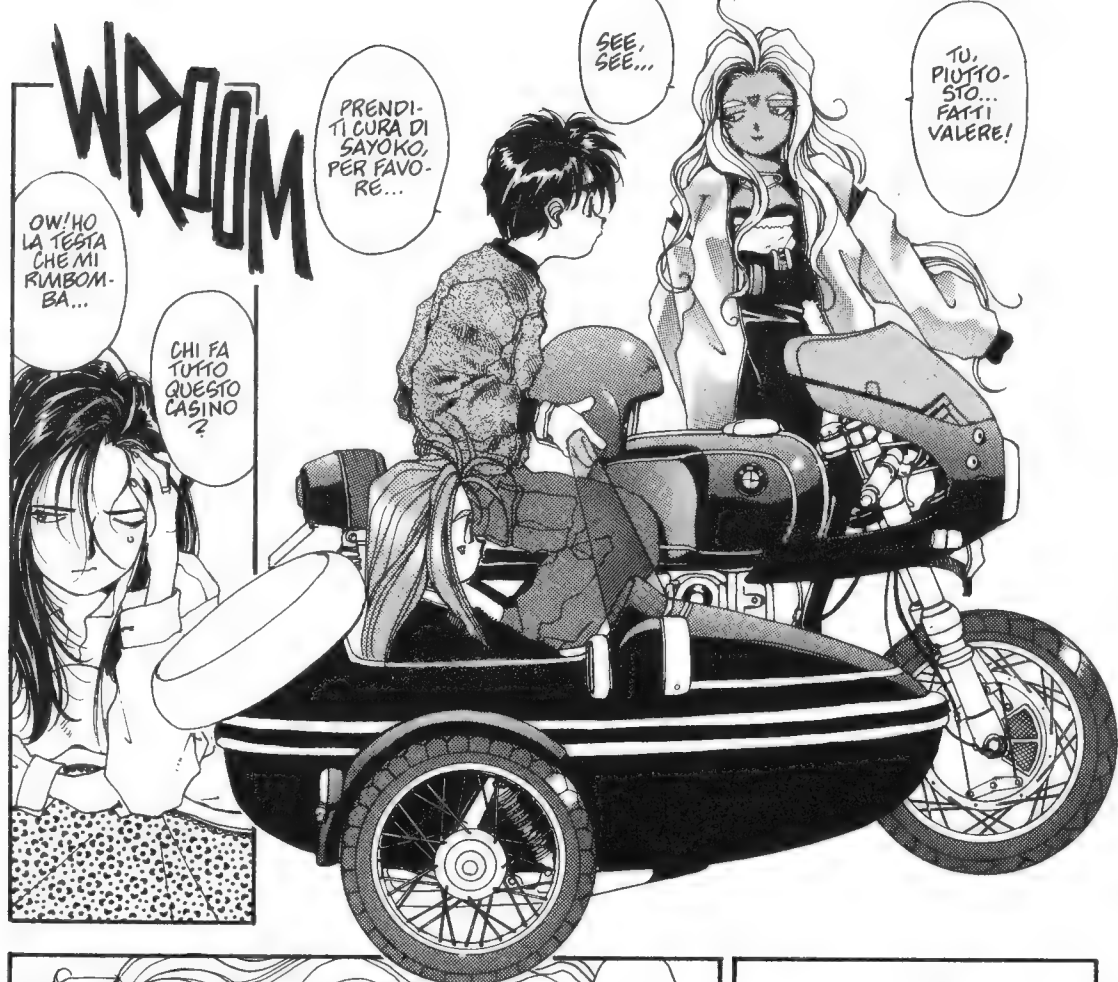
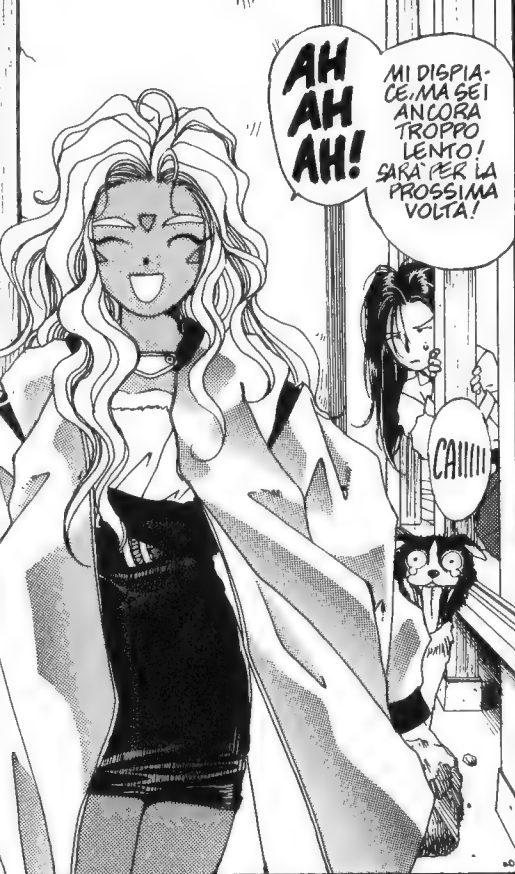
ZIP ZIP ZIP ZIP ZIP

EHI! MA TU SEI **YOTARO**, IL CANE DEL VICINO!

ARF

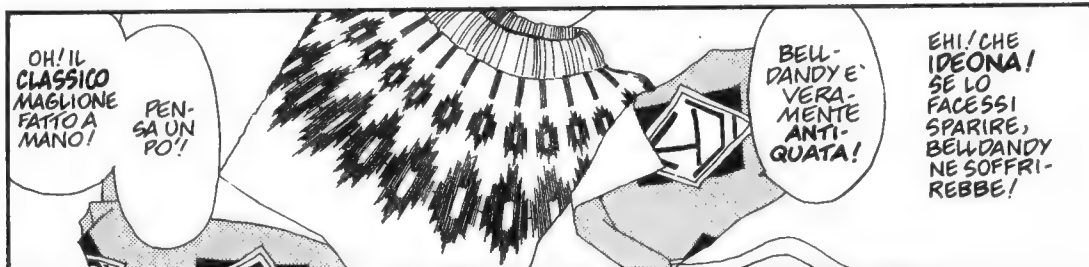
ARF

VUOI IL BISCOTTINO?

CAIII CAIII

AH AH AH!
MI DISPIACE, MA SEI ANCORA TROPPO LENTO! SARÀ PER LA PROSSIMA VOLTA!
CAIIII

NON CAPISCO...
...PERCHÈ MI TROVO QUI!?

COS...?

UN REGALO PER MORISATO?
UH?
...DA BELLDANDY...

OH! IL CLASSICO MAGLIONE FATTO A MANO!
PENSA UN PO'!
BELLDANDY È VERAMENTE ANTIQUATA!
EHI! CHE IDEONA! SE LO FACESSI SPARIRE, BELLDANDY NE SOFFRIREBBE!

SAREBBE COSTRETTA A NON FARSI VEDERE IN GIRO PER UN PO'... E INTANTO IO POTREI FAR CIRCOLARE QUALCHE VOCE IMBARAZZANTE!
MA NO, MA NO... NON POTREI MAI COMPORTARMI COME UN LADRO!
AHAHAH
SONO LA REGINA, IN FONDO!
ECCO QUA! È TORNATO COME PRIMA!
FLIP
FLIP
FLIP

ARF ARF
UH?
ODDIO!
ARF
ARF
ARF
ARF
...I-IN QUESTO MODO N-NON SONO STATA **IO!**
AH AH AH!
AH AH AH AH!
HA FATTO TUTTO IL **CANE** SENZA CHE IO LO FORZASSI... AH AH AH!
MOLTO BENE...
MANCA SOLO IL **TOCCO FINALE!**
EHI! YOTARO!
WOFF?
GNAM
GNAM

AH AH!

ORA RESTA SOLO DA SISTEMARE QUESTO...

OTAKY FRIED CHICKEN

COSÌ!

BE'! FINALMENTE E' FINITA!

SEMBRA CHE RIUSCIRO' A PRENDERE IL PUNTEGGIO NECESSARIO!

CASPITA! NON VEDO L'ORA DI SCOPRIRE QUAL E' IL PREMIO!

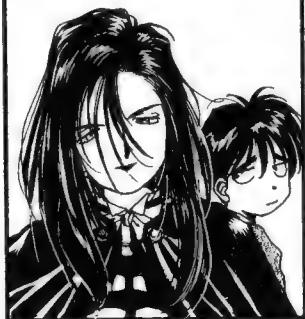
HAI FATTO DEL TUO MEGLIO, KEIICHI...

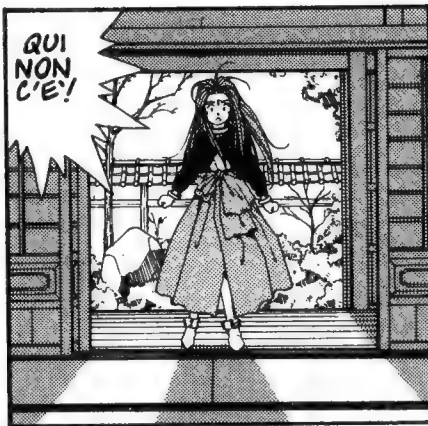
...E PER QUESTO VERRAI RICOMPENSATO... ANCHE DA **ME!**

MORISATO!

POLITECNICO NEKOMI

CIAO!
SAYOKO... STAI GIÀ BENE?
SEMBRA CHE IERI SERA TI ABBIA INFASTIDITO...
...PERCIÒ VORREI CHIEDERTI **SCUSA!**
CHE NE DICI, MORISATO?
TE LO PRENDO IN **PRESTITO** PER UN PO', BELLDANDY! OKAY?
EHI! NON SONO MICA UN **OGGETTO!**
CERTO...
...VA' PURE, KEIICHI! NON PREOCCUPARTI!
BAH! CON QUELLA SANTERELLINA NON C'È GUSTO A RIVALEGGIARE!
TORNA PER L'ORA DI CENA, KEIICHI... PER FAVORE!
BE! NON IMPORTA...

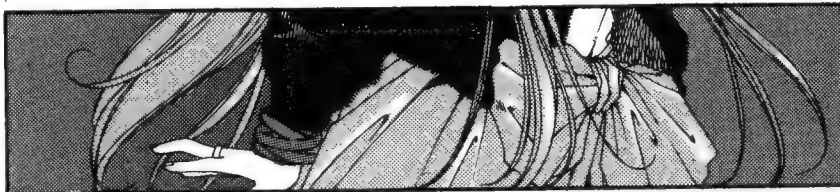
MI DISPIACE SOLO DI DOVERMI PERDERE LA SUA ESPRESSIONE AL RIENTRO A CASA!

MA DOV'E'?!

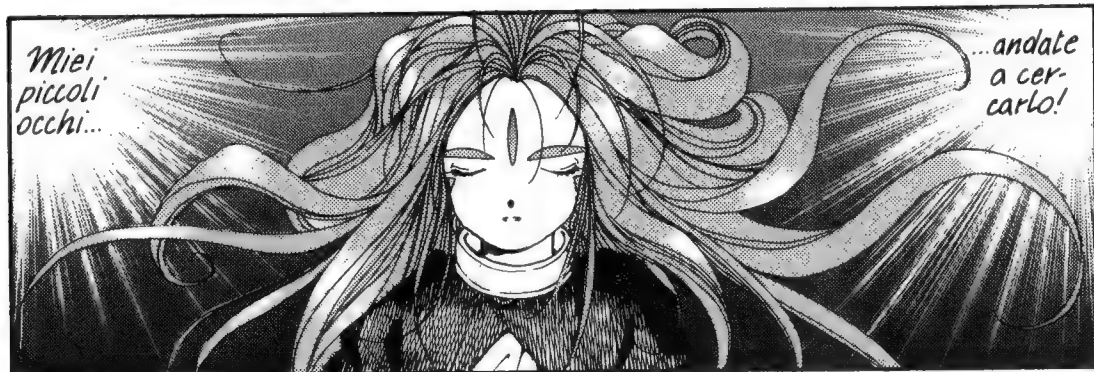
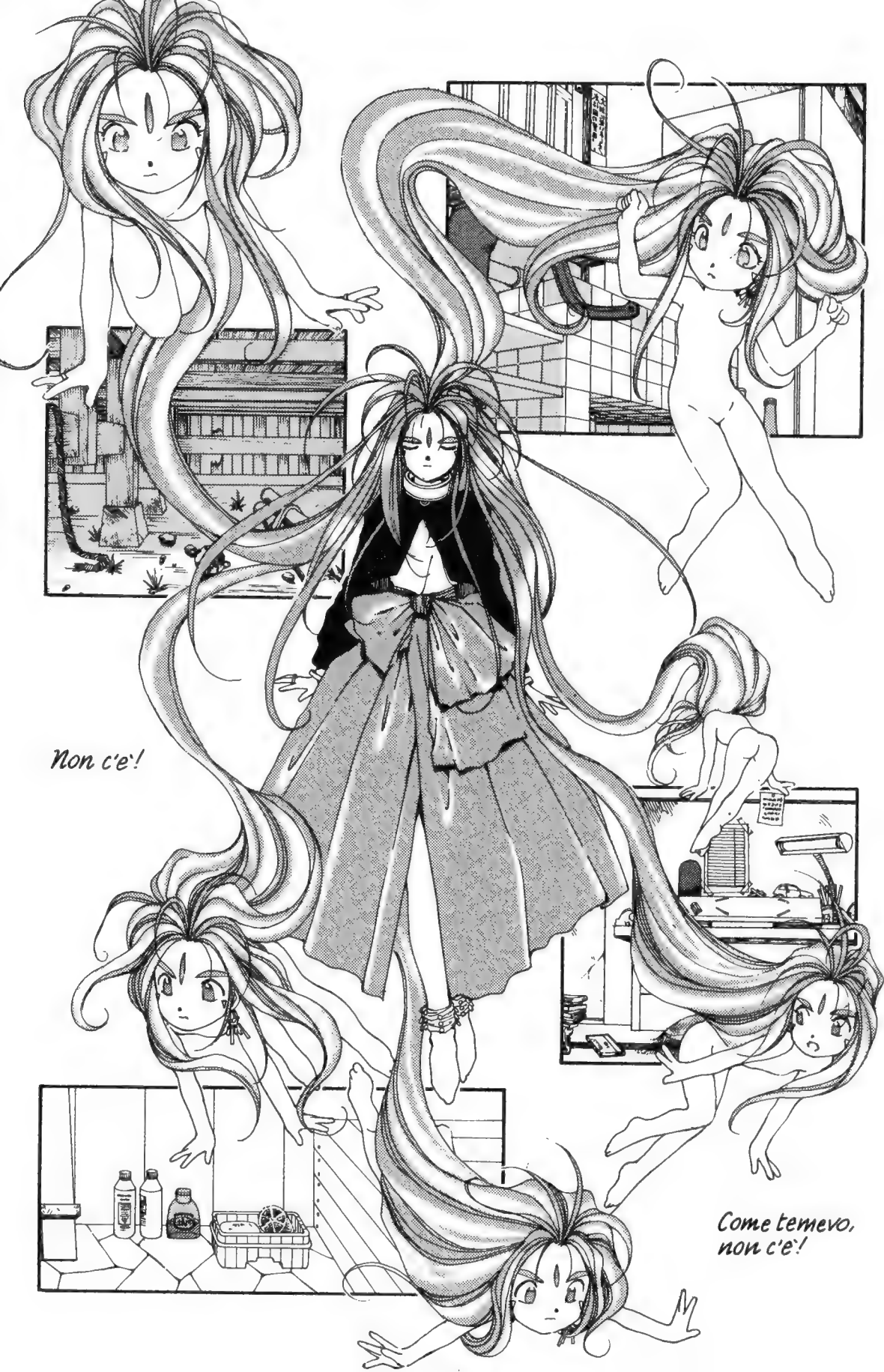
QUI NON C'E'!

NON E' POSSIBILE!

IL MIO MAGLIONE!

NON POSSO AVERLO PERSO! **DEVE** TROVARSI QUI!

DEVO TROVARLO...

...MA DEVO INDOSSARE **QUATTRO** PIETRE LUNARI ...

...COSI' I MIEI POTERI DURERANNO ALMENO IL QUADRUPLO!

Miei piccoli occhi...

...andate a cercarlo!

Non c'e'!

Come temevo,
non c'e'!

COSA?
IL TUO
MAGLIONE
?

E' SPARITO?
DAVVERO
?

IN EFFETTI NON HO PIU' VISTO QUEL PACCO DA QUANDO SAYOKO SE N'E' ANDATA...

PUO' DARSI CHE SIA STATA OPERA SUA...

NON CREDO CHE SIA ANDATA COSI'...

SAYOKO NON E' UNA PERSONA CATTIVA...

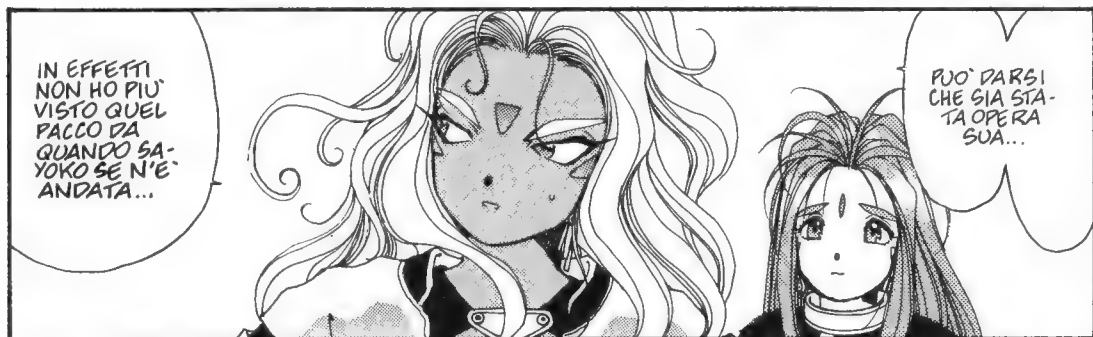
FORSE QUELL'UCCELLINO HA VISTO QUALCOSA...

UCCELLINO!

UCCELLINO!

PER CASO HAI VISTO CHI HA PRESO IL MIO MAGLIONE
?

FLAP FLAP

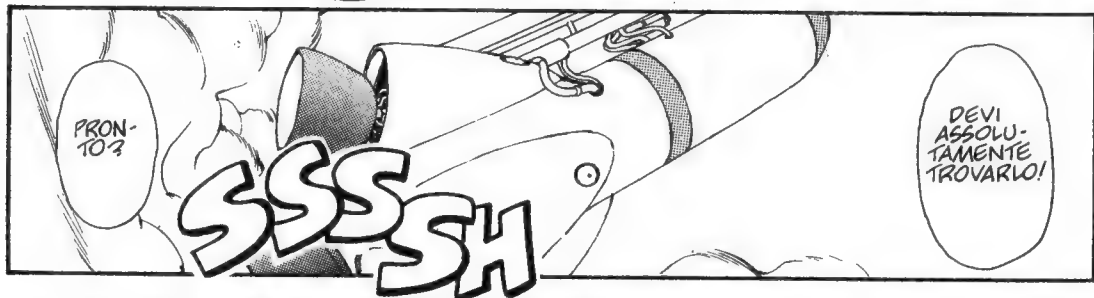
CIP

COME?

E' STATO IL **CANE** A PORTARLO VIA IN BOCCA?

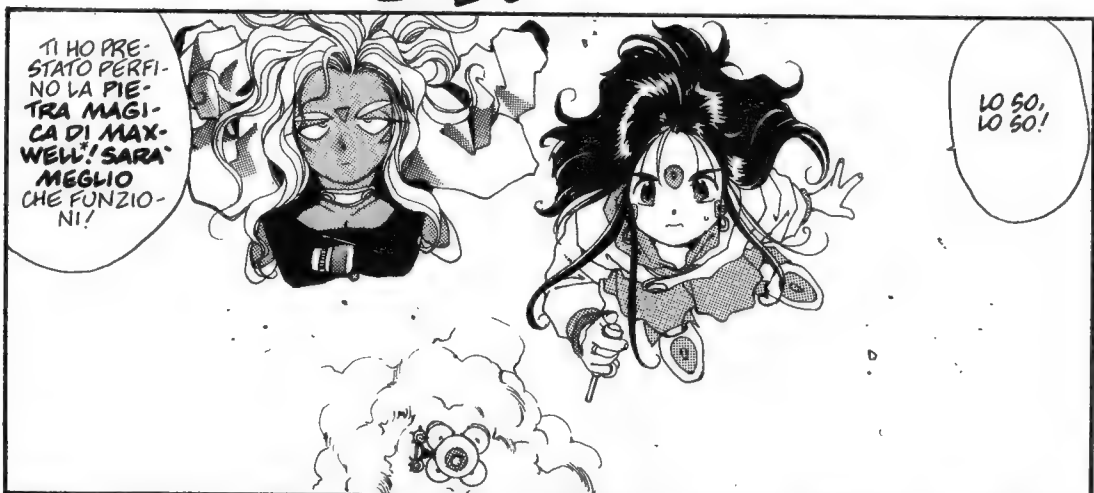
MA CERTO! QUELLA CARTA DA REGALO ERA PER IL DORAYAKI!

E' PER QUESTO CHE YOTARO L'HA PORTATO VIA!

SKULD! SEI LA SOLITA **STUPIDA!**

MA CHE NE SAPEVO, IO?

PRONTO?

SSSSSH

DEVI ASSOLUTAMENTE TROVARLO!

TI HO PRESTATO PERFINO LA **PIETRA MAGICA DI MAXWELL***! **SARÀ MEGLIO** CHE FUNZIONI!

LO SO, LO SO!

* PIETRA MAGICA DI MAXWELL: PIETRA SPIRITUALE CHE HA ASSIMILATO I POTERI DEL DEMONE DI MAXWELL. E' UN DIAVOLO IMMAGINARIO IN GRADO DI DISTINGUERE LE MOLECOLE VELOCI DA QUELLE LENTE. RINCHIUDENDO IN UNA CAMERA SOLTANTO LE MOLECOLE VELOCI E' POSSIBILE OTTENERE UN'ALTISSIMA TEMPERATURA. ANDATE A RILEGGERVI IL 21° EPISODIO PER CHIARIMENTI!

METEORO Z...
...ACCEN-SIONE!
WROSH
SHOOOMMMM
BIP
BIP
CLICK
CLICK

MMM...
FLIP
MA... MA QUESTA... **QUESTA...**
...QUESTA **GELATERIA** QUANDO L'HANNO APERTA? NON L'HO MAI VISTA!
NO, SKULD! BASTA, TI PREGO!
TI GIURO CHE NON MI DISTRAGGO PIU'!
NO! NON FARMI VEDERE MECCANISMI INUTILI!
PURR PURR
PIU' O MENO QUESTA FORMA...
NON L'HAI VISTO?
EHM... MI SCUSI!
GRAZIE LO STESSO...
FLIP

CIAO, VERME...

SIGNOR SCARAFAGGIO...

SCUSA, TOPOLINO...

AVETE VISTO UN PACCHETTO CON QUESTA FORMA?

VUOI CONTINUARE A CERCARLO **ANCORA**?!

COSA?

LUI...LUI RAPPRESENTA IL MIO AMORE PER KEIICHI... NEL **VERO** SENSO DELLA PAROLA!

IO...IO NON POSSO ABBANDONARE QUEL MAGLIONE...

SIGH!

NON RIESCO A RASSEGNARMI...

SIGH...

FLIP

HAI RAGIONE!

ANCH'IO ODIO **RINUNCIARE**, IN GENERE...

E QUANDO INIZIO A FARE QUALCOSA, DEVO FINIRLA!

COMBINAZIONE DI **OTTO** BRACCIALI DI PIETRA LUNARE... **IN AZIONE!**

MAGLIONE! VIENI A ME!

AAH!

AAH!

OH, SANTO CIELO ...

QUANTO SEI STUPIDA!

BE'...

...E' STATO DIVERTENTE, NO?

SÌ...

...NON SAPEVO CHE CI FOSSE UN PARCO DEI DIVERTIMENTI VICINO ALL'UNIVERSITÀ!

LA GARA IN MACCHINA SU ROTAIE MI HA PORTATO INDIETRO NEGLI ANNI...

YAMAHA

PONTE DELLE LACRIME

AH AH! E' IN MANO MIA! ORA NON DEVO FARE ALTRO CHE COSTRINGERLO A UBBIDIRMI!

SENTI, MORISATO... TI VA DI ANDARE A MANGIARE INSIEME?

NATURALMENTE **OFFRO IO!**

SCUSAMI... MA NON POSSO FARTI COMPAGNIA...

PERCHÉ?

BELLDANDY MI ASPETTA SICURAMENTE... AVRÀ GIÀ PREPARATO LA CENA...

FACCIAMO COSÌ... UNA DI QUESTE SERE VIENI A MANGIARE DA NOI!

TI PIACERÀ!

UGH!

QUESTO STUPIDO SEMBRA DAVVERO FELICE...

COSA C'È DI TANTO SPECIALE NEI MAGLIONI E NEI CIBI FATTI A MANO?

SONO TUTTE SCIOCCHEZZE!

ORA LO BUTTO!

ECCO...

GRAB

NON CI RIESCO!

THUMP

MA CHE...?

MA... COS'È...
...QUESTO?

INDOSSALO E TORNA A CASA! LO SCOPRIRAI QUANDO ENTRERAI DALLA PORTA...
...SCEMOTTO!

SCEMOTTO?
MA... PERCHÉ?

CREDO CHE ORMAI SIA IMPOSSIBILE TROVARLO...
...ANCHE LA BATTERIA DEL SATELLITE DI SKULD SARÀ ORMAI SCARICA...

NO!

LO TROVERÒ SICURAMENTE...
...PERCHÉ IL MIO AMORE RAGGIUNGERÀ OVUNQUE...
...IL MIO KEIICHI!

E VA BENE... BEATA TE CHE CI CREDI!
UH-OH... È TORNATO!
TUMP SLAM

ECCOMI! SONO TORNATO!

MA COME...?!

LO...

...LO HA RAGGIUNTO...

NON PUÒ PIACERMI!

QUEL KEIICHI È INSIGNIFICANTE!

NON È POSSIBILE!

...DI CERTO MI STO SBAGLIANDO...

NO-NO-NO-NO-NO...

THUMP

OH, MIA DEA! - CONTINUA

PUNTO A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

K39-A

Cari Kappa boys, sono un vostro lettore di lunga data (vi seguo da **K-1**) e vi scrivo per raccontarvi un'esperienza che ho fatto due mesi fa in un albergo dove lavorano due miei amici: ho conosciuto infatti tre Americani che lavorano nella base militare di Aviano (oddio, 'conosciuto' è una parola grossa in quanto, non parlando minimamente inglese, per comunicare loro un semplice concetto ci ho messo una settimana!). In poco tempo è nata una stupefacente intesa tra il nostro gruppetto di Pordenonesi e quello degli Americani, soprattutto grazie ai miei amici poliglotti e alla versatilità e gentilezza degli stranieri. Purtroppo il tempo scorre inesorabile (soprattutto quando meno lo vorresti) e, avvicinandosi la data della loro partenza, ho pensato a qualche oggetto importante per me che potesse piacere anche a loro: la scelta è ricaduta sulla mia collezione di manga! Inizialmente pensavo di dare loro il primo numero di **Video Girl Ai** o di **Orange Road**, ma la diversità della lingua non avrebbe reso del tutto godibili le opere. La soluzione poteva essere solo una: separarmi da **Gon**, un fumetto davvero 'universale'. Dopo aver tradotto i titoli dei capitoli (grazie a Christian, che ho obbligato a farmi da traduttore) ero pronto a consegnare loro alcuni tra i miei volumetti più divertenti. Sono rimasto sorpreso dal loro entusiasmo e mi piace pensare che il mio **Gon** (nato in Giappone e sbarcato in Italia) dopo esser passato per le mie mani ora parli inglese. Grazie a tutti voi per aver contribuito a fare arrivare una parte di me (e una rappresentanza dei fumetti che più amo) in un paese così lontano. Vi saluto segnalandovi che ho capito che pubblicherete *Dr. Slump & Arale* (evviva!) e incitandovi a darci qualche notizia in merito alla convention di cinema d'animazione giapponese (anno terzo). Vi lascio con lo stesso augurio che Eäric, Michael e Rob hanno fatto a me: PEACE, LOVE & HAPPINESS, always god bless!
Federico Maggi, Cordenons (PN)

Che noia le lingue, ti serve sempre quella che non sai! Ormai, se non si conosce un po' d'inglese, andare all'estero è un dramma: non si trova mai nessuno con cui scambiare quattro chiacchiere internazionali! Cosa ci possiamo fare? Fortunatamente la voglia di comunicare è tale da costringerci a un vorticoso gesticolare o a una serie di convenzioni universali. Incontrare ragazzi stranieri è sempre un'esperienza piacevole e appagante, perché si arriva a conoscere usi e costumi diversi dai nostri. Il fatto che ***Gon*** *abbia rappresentato un punto di contatto tra Italia e America (anche se in un triste momento di addio) non può farci che piacere: hai reso vivo un giornalino, lo hai trasformato nel ricordo di un amicizia che Eäric, Michael e Rob avranno sempre sotto gli occhi. Devi avere un po' di pazienza per* Dr. Slump & Arale *(abbiamo appena iniziato a pubblicare* ***Dragon Ball****...), ma potrai gustarti prestissimo altri gioiellini a fumetti: ti anticipo che le pagine di* ***Neverland*** *torneranno in mano a Masakazu Katsura e ti invito a sfogliare* ***Anime*** *per avere altre gustose anticipazioni. Per la terza convention dovrai aspettare il 1996 perché in questo momento siamo talmente oberati di lavoro da non riuscire neppure a respirare. Alla prossima, caro Federico!*

K39-B

Carissimi Kappa boys (non so perché vi chiamino così, ma lo faccio anch'io), come avrete capito non ho mai preso in mano un fumetto giapponese e ho acquistato **Dragon Ball** solo perché avevo visto il cartone animato in TV. Non ho avuto alcun problema nella lettura 'non ribaltata' e quando mi sono stirato tutti i muscoli facciali dalle risate ho capito una cosa: un fumetto può non essere particolareggiato come *Nathan Never* e non avere una trama avvincente come *Nick Raider*, ma se riesce a farti sorridere significa che è un grande fumetto. Ve lo dice uno che ha sempre letto fumetti bonelliani disprezzando tutte quelle 'storielle strappalacrime' made in Japan. Spero che seguiate questa direttiva nel proporre nuove testate. Se risponderete a queste domande, poi, potrei trasformarmi in un mangofilo D.O.C.

1) Sapete parlare giapponese?
2) Perché i vostri albi costano più di quelli italiani, se dovete solo tradurli?
3) Esiste il fumetto di *Gigi la trottola*?
4) Se non siete né i disegnatori, né gli sceneggiatori, chi siete? Cosa fate per vivere?
5) Quanto vende **Dragon Ball**?

Un saluto a voi e a Emanuele, un altro vostro grande fan. **Luca Mascia** (Cagliari)

Benvenuto a bordo, caro Luca, e nessun problema se non conosci ancora i sottoscritti e le innumerevoli produzioni giapponesi. Nell'interesse che tu possa trasformarti in un manga fan a denominazione di origine controllata, rispondiamo random alle tue domande. Il ruolo dei Kappa boys (ci chiamiamo così perché abbiamo esordito alla Star Comics con l'albo che hai tra le mani) è quello di 'editor': decidiamo cosa pubblicare e in che modo farlo attingendo dal vasto mercato giapponese. Oltre a questo, coordiniamo i lavori dei traduttori, adattatori, letteristi e collaboratori vari nella filiale di Bologna, perché tutto fili al meglio. Abbiamo studiato giapponese tutti e quattro, ma ci avvaliamo di esperti traduttori madrelingua per garantire un lavoro più professionale. L'acquisto dei diritti all'estero (specialmente in seguito al crollo della lira) è un discreto salasso per un editore, e a questo vanno aggiunti altri costi (acquisto pellicole, adattamento grafico...) che ci costringono a un prezzo di copertina un po' più alto di un normale albo italiano. Bisogna poi considerare che le vendite sono ben lontane da un normale bonelliano! ***Dragon Ball*** *è il manga più venduto in Italia e ne stampiamo oltre 60.000 copie. Il manga di* Gigi la trottola *esiste e in molti continuano a chiederne una versione italiana: per il momento non è nei nostri piani, ma il futuro potrebbe riservare (come al solito) molte sorprese. Per concludere, abbandono per un attimo l'universo giapponese per parlare con te di fumetto popolare. Si intuisce chiaramente la tua passione per il fumetto italiano, e i titoli che porti a esempio mi lasciano capire quanto ti interessino i risvolti psicologici dei personaggi, le storie introspettive e un'ambientazione metropolitana, oltre naturalmente all'avventura. Abbiamo indovinato? Speriamo di sì, perché sto per anticiparti la nascita di una miniserie 'tutta italiana' che pubblicheremo tra marzo e maggio, e che ci vede coinvolti in qualità di sceneggiatori. Dopo i risultati positivi di* ***Oltre la porta****, abbiamo deciso di lavorare a una produzione popolare coinvolgendo bravissimi (e amatissimi) autori di casa nostra. Fanno parte dello staff i 'dinamitardi' Vanna Vinci e Otto Gabos (tuoi concittadini), nonché Davide "Piera degli Spiriti" Toffolo, Giovanni Mattioli, Andrea Accardi e qualcun altro. Di cosa tratterà la miniserie? Lo saprete presto, anzi, prestissimo! Nel frattempo, saluti e arrivederci a ottobre!*

Kappa boys

ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate.

• **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 38 (lire 5.000 cad.)
Speciali KAPPA dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)

• **STARLIGHT**
Orange Road dal nr. 1 al 25 (lire 3.200 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 30 (lire 3.200 cad.)
Rough dal nr. 31 al 35 (lire 3.200 cad.)

• **NEVERLAND**
Video Girl Ai dal nr. 1 al 16 (lire 3.200 cad.)
Video Girl Ai nr. 17 (lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 20 (lire 3.200 cad.)
Georgie dal nr. 21 al 27 (lire 3.200 cad.)
Caro fratello dal nr. 28 al 29 (lire 3.200 cad.)

• **ACTION**
Le bizzarre avventure di JoJo dal nr. 1 al 22 (lire 3.400 cad.)

• **TECHNO**
Guyver dal nr. 1 al 16 (lire 3.000 cad.)

• **YOUNG**
3x3 Occhi dal nr. 1 all'8 (lire 4.000 cad.)
Il mensile del fantastico dal nr. 9 al 15 (lire 4.000 cad.)•

• **MITICO**
Speciali nn., 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
Lupin III dal nr. 1 al 15 (lire 4.000 cad.)

• **STORIE DI KAPPA**
Gon dal nr. 1 al 3 - *Orion* nn. 1 e 2 - *Oltre la porta* (vol. unico) (lire 5.000 cad.)
Memorie (vol. unico) - *Appleseed* nr. 1 (lire 10.000 cad.)
Takeru nn. 1, 3 (lire 7.000 cad.) - *Takeru* nr. 2 (lire 6.000) - *Takeru* nr. 4 (lire 8.000)
Street Fighter II nr. 1 (lire 8.000)

CALM BREAKER • seconda parte

SAYURI - NOME IN CODICE KE-28

di Masatsugu Iwàse

PARCHEGGIO SOTTERRANEO

PERCHE' MAI LA SEZIONE OTTO DEVE TROVARSI ALLA SEDE PRINCIPALE, E LA SETTE DISPERSA A FUJIMI?

VOGLIO DIRE...NON E' GIUSTO CHE UN GENIO DI **PORTATA MONDIALE** COME ME...

...DEBBA MACINARE OGNI VOLTA CHILOMETRI E CHILOMETRI PER PARTECIPARE A UNA RIUNIONE!

SÌ, PERÒ IN QUESTO MODO HAI LA SCUSA PER USCIRE DAGLI UFFICI E ANDARE UN PO' DOVE TI PARE SENZA CHE NESSUNO TI DICA NIENTE!

AH AH! HAI RAGIONE!

CHE **INSOLENZA!**

BE'... ALMENO SEMBRA NON ESSERSI ACCORTO DEI... **RITOCCHI** APPORTATI ALLA SUA AUTO!

CAPO... COSA TI È PIACIUTO DELLA CAPOSEZIONE ARITA AL PUNTO DI SPINGERTI A SPOSARLA?

COS...? PERCHÈ VUOI SAPERE UNA COSA DEL GENERE?

LO VOGLIO SAPERE E BASTA.

OH, DIMENTICAVO... L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI SAYURI E' CAPACE DI RACCOGLIERE LE INFORMAZIONI INDIVIDUALMENTE E DI ANALIZZARLE...

DEVO **RICORDARMI** CHE E' UNA MACCHINA...

LA CAPOSEZIONE ARITA E' UNA PERSONA SERIA...

QUANDO PRENDE UNA DECISIONE NON SI FERMA DAVANTI A NULLA... SAREBBE CAPACE DI **RISCHIARE LA VITA** PER PRINCIPIO!

PRENDE TUTTO TROPPO SUL SERIO... E' ABBASTANZA PREOCCUPANTE, NON TROVI?

MA IN FONDO QUESTO FA ANCHE PARTE DEL SUO FASCINO... IN FONDO MI ATTRAE...

E PERCHE' TI ATTRAE?

CHISSA'... FORSE SONO **INNAMORATO! AHAHAH!**

OH, DIO... CHE IMBARAZZO!

COSA SIGNIFICA **INNAMORATO?**

BE', ECCO... E' QUANDO UNO... VERSO UN'ALTRA PERSONA... CIOE'...

...NON E' SEMPLICE ATTRAZIONE... OH, UFFA... COME POSSO SPIEGARTI?

A ME PIACE MOLTO PALLOTTOLA, IL GATTINO RANDAGIO*

DIRE CHE SONO INNAMORATA DI LUI?

BE', INSOMMA... AH AH AH... **PIU' O MENO**... DICIAMO CHE E' COSI'...

* LO ABBIAMO CONOSCIUTO IL MESE SCORSO_ KB

EHI! MA CHE?!

SKREE

L'AUTO VA DA SOLA!

NON RIESCO A CONTROLLARLA!

BE', E' **COMODO!** PUOI FARE A MENO DI GUIDARLA!

GIA'... HAI RAGIONE...

MA CHE STO DICENDO?!

SANTO CIELO! NON VANNO NEANCHE I FRENI!

MA DOVE CI STA PORTANDO?!

FERMATI!

UNA **STUPIDA MACCHINA** NON PUO' COSTRINGERE IL PIU' **GRANDE GENIO DEL SECOLO** A FARE QUALCOSA CHE LUI NON VOGLIA!

SKREEK

SI E' FERMATA, CAPO!

NON SIAMO SULLA CASSA DI COLMATA?

CHAK

PANT PANT

CREDEVO CHE SI BUTTASSE IN MARE...

CAPO! GUARDA DIETRO!

UH?!

MA QUESTA E' L'ARMATURA POTENZIATA DELLA SEZIONE OTTO! E' IL MODULO MISS TRIBOLO!

NON SI CHIAMA COSI', MALEDIZIONE! HAI LE ORECCHIE TAPPATE COL SUSHI?!

SI CHIAMA MISTER BALL 1!

MA DOVE CI STA PORTANDO?!

FERMATI!

UNA **STUPIDA MACCHINA** NON PUÒ COSTRINGERE IL PIÙ **GRANDE GENIO DEL SECOLO** A FARE QUALCOSA CHE LUI NON VOGLIA!

SKREEK

SI È FERMATA, CAPO!

NON SIAMO SULLA CASSA DI COLMATA?

CHAK

PANT

PANT

CREDEVO CHE SI BUTTASSE IN MARE...

CAPO! GUARDA DIETRO!

UH?!

MA QUESTA E' L'ARMATURA POTENZIATA DELLA SEZIONE OTTO! E' IL MODULO MISS TRIBOLO!
NON SI CHIAMA COSÌ, MALEDIZIONE! HAI LE ORECCHIE TAPPATE COL SUSHI?!
SI CHIAMA MISTER BALL 1!

E SAPPI CHE SARÀ PROPRIO LUI A **DISTRUGGERE** QUELLA VERGOGNOSA **LOLITA-ROBOT** CHE HAI CREATO!
MISTER BALL 1! ALL'ATTACCO!
WRHH
YAHOO! PROPRIO COME NEI CARTONI ANIMATI!
MA CHE FAI?! DEVI SCAPPARE!
COSA?

MAH!

TAP

HAH!

NON TI LASCERO' FUGGIRE!

MI DISPIACE, PICCOLO ATTREZZO SESSUALE PER COMPLESSATI!

NON PUOI SCAPPARE! DEVO FARTI A PEZZI!

ASPETTA, CHISATO! SEI TU ALLA GUIDA DI QUEL ROBOT, VERO?!

CHE INTENZIONI HAI?!

VOGLIO DISTRUGGERE QUESTA SOTTOSPECIE DI BAMBOLA GONFIABILE SEMOVENTE CHE HAI CREATO!

MA PERCHÉ?

NON SARAI PER CASO **GELOSA** DI SAYURI?!

UGH!

AH AH AH AH AH AH! QUANTO SEI STUPIDA!

COM'È POSSIBILE CHE UNA DONNA DIVENTI GELOSA DI UN ROBOT?!

SCUSA... COS'È LA GELOSIA?
È... È UNA COSA DIVERTENTE?
E PERCHÉ SEI GELOSA DI ME?
GRRRR
COME OSATE **PRENDERMI IN GIRO** FINO A QUESTO PUNTO?
MALEDETTI! UNO SCIENZIATO PAZZO E UNA LOLITA ROBOTICA...
DAI, DAI! MI SPIEGHI COS'È LA GELOSIA? SU, **TI PREGO!**
HOP!
DAI, DIMMELO!

ADESSO MI SONO ROTTA!

WHIRR

ECCO...

...COS'E' LA GELOSIA!

WHOSH
AAH!
ORA HAI CAPITO, MALEDETTO ROBOT PER COMPLESSATI ?!
QUANDO PRENDI IN GIRO QUALCUNO, SAPPI CHE PRIMA O POI TI TOCCHERÀ DI SUBIRE LA SUA VENDETTA!

MA... COSA...

SAYURI!

HAA...

COLPO DELLA FURIA DI VENERE!

PERCHE' NON CONTRATTACCHI, SAYURI?!

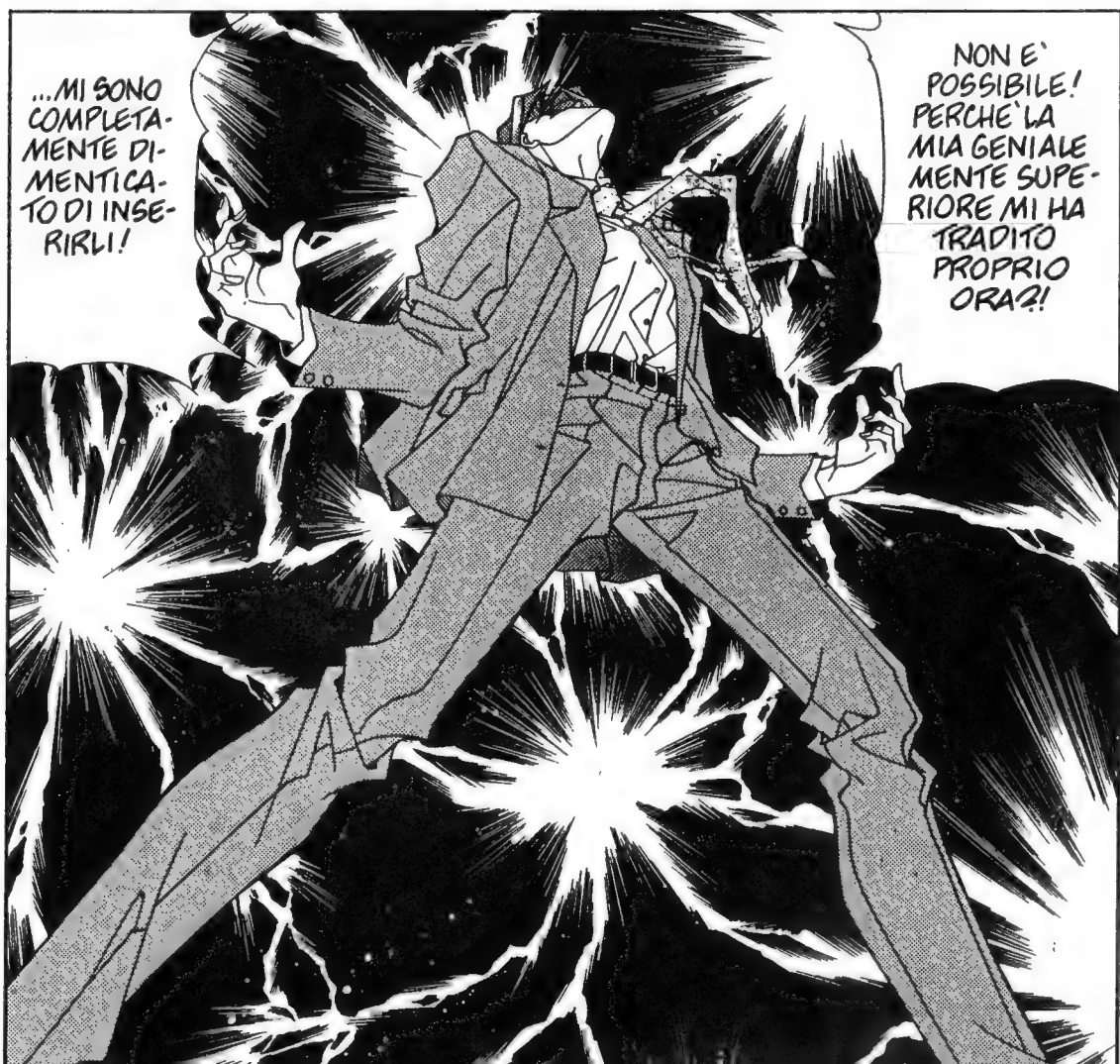
PERCHE'?!

OH, CHE SPAVENTO... **GELOSIA** VUOL DIRE TIRARE **PUGNI** E **CALCI**?

MA **PERCHE'** E' ARRABBIATA?

THUMP

AVRO' FATTO QUALCOSA DI MALE?

THUMP
ALLORA?! NON RISPONDI?!
OH, NO... NON SARÀ CHE ...
MA SÌ, DANNAZIONE... AVEVO INSERITO A SAYURI I DATI RIGUARDANTI GAG E BATTUTE...
...MA LA COSA PIÙ IMPORTANTE, CIOÈ I PROGRAMMI RELATIVI AI DATI PER IL COMBATTIMENTO...
...MI SONO COMPLETAMENTE DIMENTICATO DI INSERIRLI!
NON È POSSIBILE! PERCHÈ LA MIA GENIALE MENTE SUPERIORE MI HA TRADITO PROPRIO ORA?!

UH?!

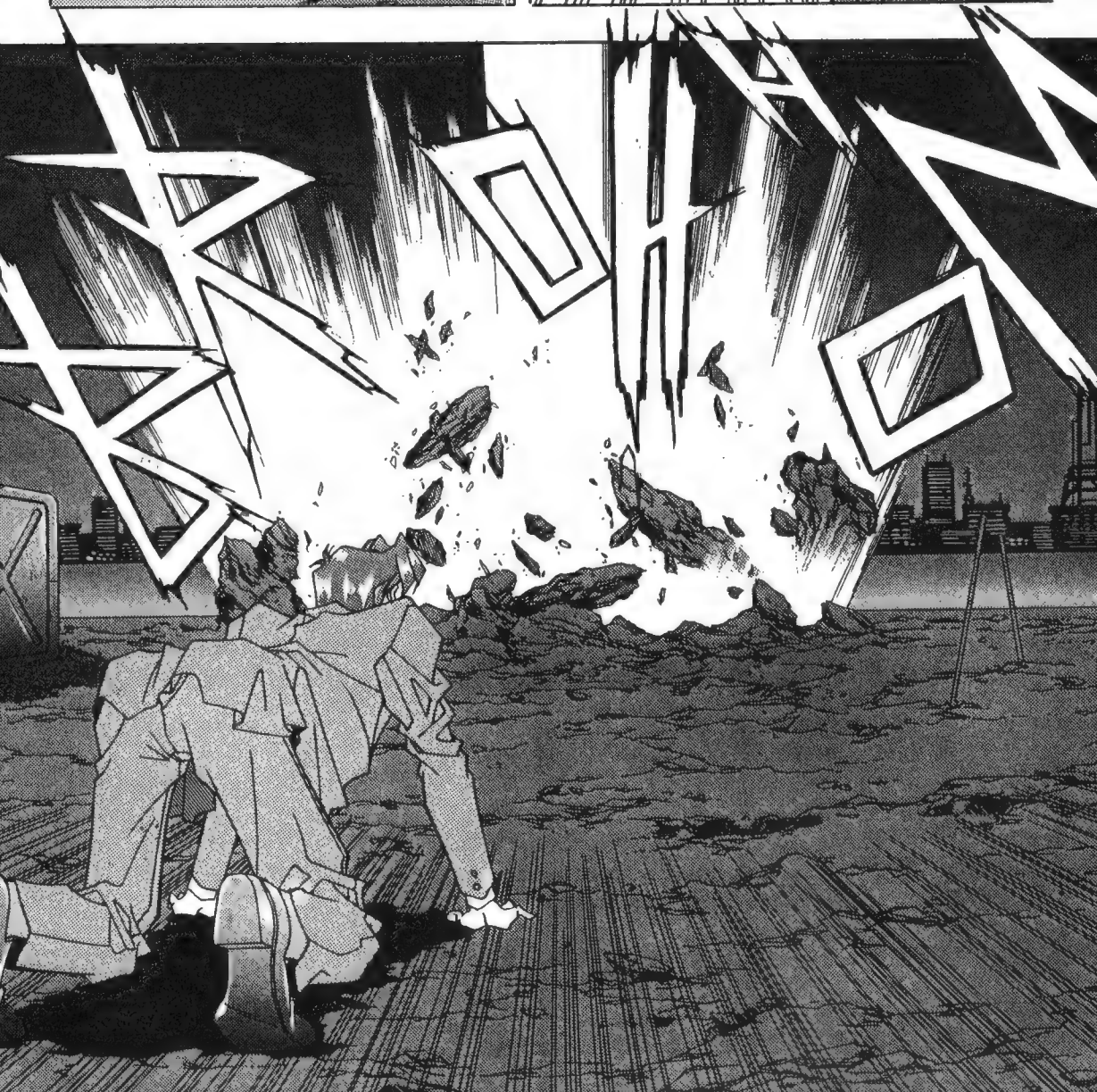
NO... NO... PERCHÉ...

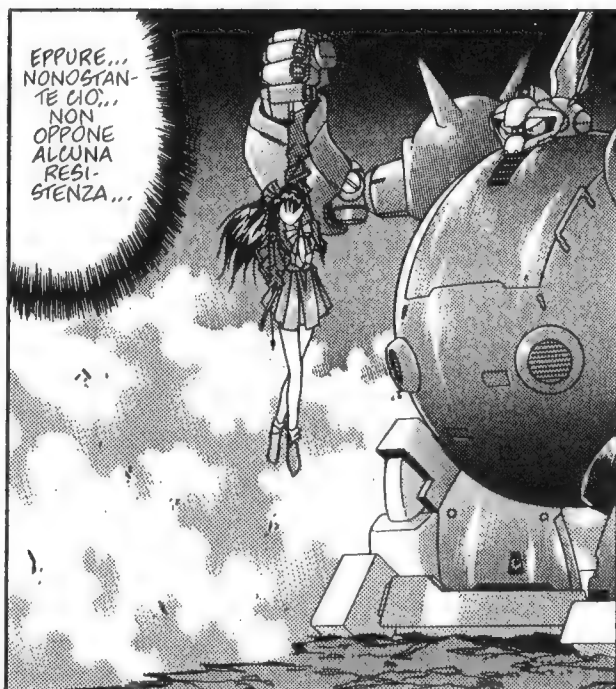
MA CHE STA FACENDO? PIANGE IN GINOCCHIO?! POSSIBILE CHE QUELLA LOLITA-ROBOT FOSSE TANTO IMPORTANTE PER LUI ?!

BE, SE CI TIENE COSÌ TANTO...

...LO DISTRUGGERÒ CON ANCORA PIÙ GUSTO!

WHOOSH

OH?
COLPO DELLO SCHIACCIA-SASSI!

MOLTO STRANO... ANCHE SE NON LE SONO STATI INSERITI I DATI RIGUARDANTI IL COMBATTIMENTO...

...IL SISTEMA DI AUTODIFESA ESSENZIALE DOVREBBE ESSERE STATO PROGRAMMATO DURANTE LA FASE DI IMPOSTAZIONE FONDAMENTALE...

EPPURE... NONOSTANTE CIÒ... NON OPPONE ALCUNA RESISTENZA...

PERCHÈ NON RISPONDI A NESSUNO DEI MIEI ATTACCHI? SEI **SICURA** DI ESSERE UN **ROBOT DA COMBATTIMENTO?!**

O FORSE TI RITIENI TANTO **INFERIORE** DA NON VOLER COMPIERE **TENTATIVI INUTILI?**

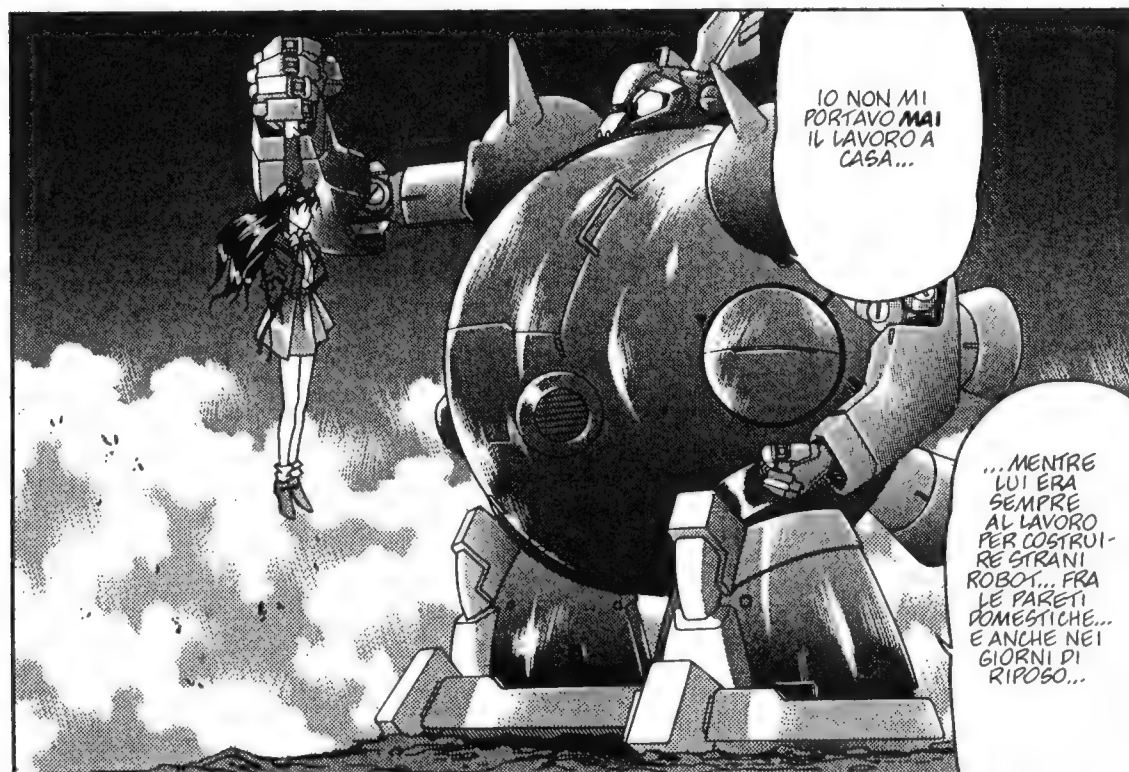
NON POSSO COMBATTERE...

NON CI RIESCO...

IL CAPOSEZIONE HA DETTO DI ESSERE INNAMORATO DI TE... E L'AMORE E' PIU' DI UNA SEMPLICE ATTRAZIONE...

PERCIÒ... SE TI FERISSI... IL CAPO SAREBBE TRISTE...

MA... CHE CAVOLO DICI?!

PER LUI... SONO PIU' IMPORTANTI I **MECCANISMI** E I **ROBOT!** DEL NOSTRO RAPPORTO NON GLI E' MAI IMPORTATO NULLA... E' FATTO COSI'!

IO NON MI PORTAVO **MAI** IL LAVORO A CASA...

...MENTRE LUI ERA SEMPRE AL LAVORO PER COSTRUIRE STRANI ROBOT... FRA LE PARETI DOMESTICHE... E ANCHE NEI GIORNI DI RIPOSO...

RICORDO QUELLA VOLTA CHE STAVO SALENDO AL PIANO SUPERIORE CON UN SUO ROBOT IN MANO...

ROBO-PIOVRA

SCIVOLAI CON UN PIEDE E PERSI L'EQUILIBRIO...

OOPS!

SWISH

UH?

KATTUMP

TUTTO A POSTO ?!

TAP TAP TAP

OH, CARO...

POVERA LA MIA PIOVRETTA ROBOT!

MA... CARO...

SIGH!

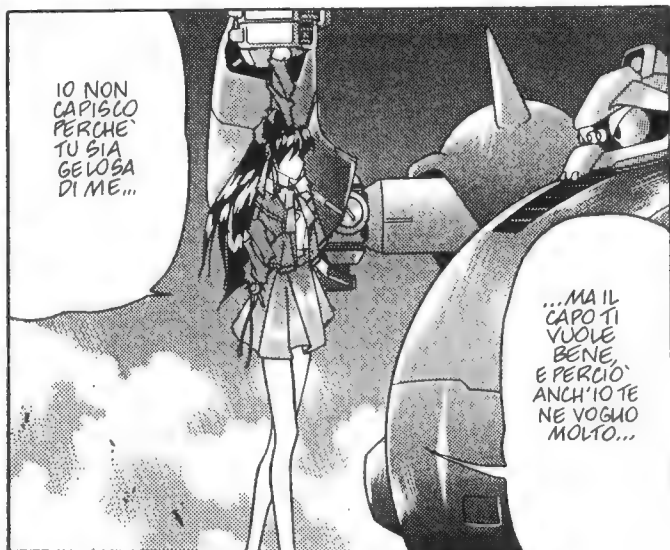
ERA PREOCCUPATO PER IL SUO ROBOT! DI ME NON GLIENE IMPORTAVA UN FICO SECCO!

IN QUEL MOMENTO GODEVO DI MINOR CONSIDERAZIONE DI UNA **MACCHINA!**

PER L'UMILIAZIONE CHE HO SUBITO ATTRAVERSO UN ROBOT, HO DECISO DI **VENDICARMI!**

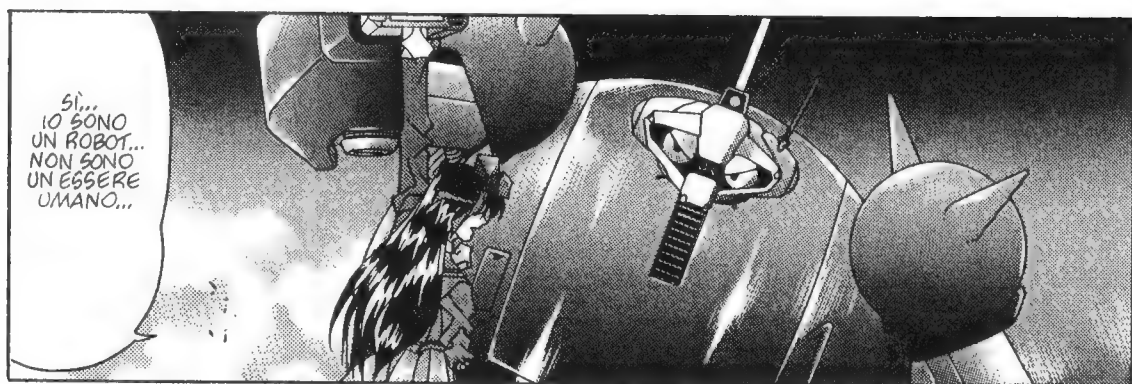
ED E' PROPRIO PER QUESTO CHE **TI DISTRUGGERO'!**

TU E IL MIO CAPO VI ASSOMIGLIATE MOLTO...

AGITE SENZA PREOCCUPARVI DELLE CONSEGUENZE, GUIDATI SOLO DALLA VOSTRA DETERMINAZIONE...

IO NON CAPISCO PERCHE' TU SIA GELOSA DI ME...

...MA IL CAPO TI VUOLE BENE, E PERCIO' ANCH'IO TE NE VOGLIO MOLTO...

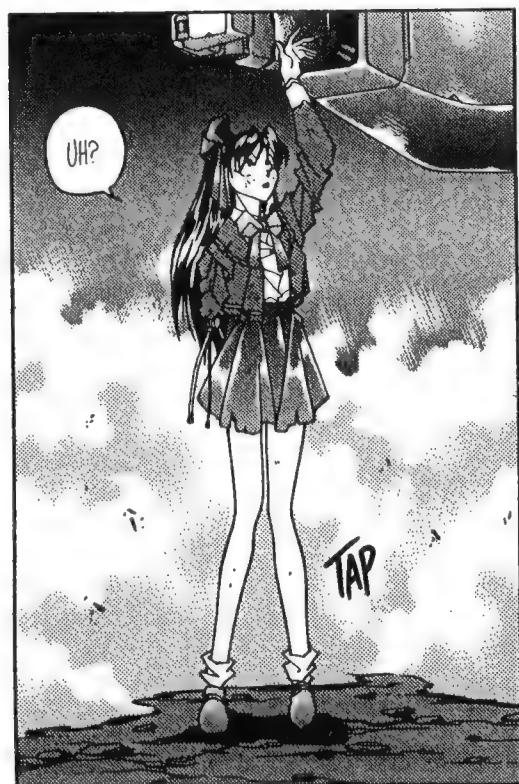
M-MA CHE FESSERIE STAI DICENDO?!

NON HO MAI SENTITO UN ROBOT PARLARE IN QUESTO MODO!

SÌ... IO SONO UN ROBOT... NON SONO UN ESSERE UMANO...

VOGLIO MOLTO BENE AL CAPO... MA LUI VUOLE PIÙ BENE A TE... DICE CHE SEI IL SUO AMORE...

PER ME NON C'È NIENTE DA FARE... SONO UN ROBOT... QUINDI È INUTILE...

MA CHE...?!

UN ROBOT E' SOLTANTO UNO STRUMENTO CREATO PER PROPRIA COMODITA`!
PER TE E' PIU` IMPORTANTE UN ATTREZZO O TUA MOGLIE?! DIMMELO!
UH?
TAP
SE LE AZIONI E LE PAROLE DI QUESTO ROBOT FOSSERO PROGRAMMATE PER FARMI PERDERE LO SPIRITO COMBATTIVO...
...DIREI CHE HANNO COLPITO NEL SEGNO...

SEMBRA ASSURDO, MA QUESTO ROBOT STA AGENDO IN BASE ALLE PROPRIE EMOZIONI...

IN OGNI CASO, LA SCONFITTA SONO **IO!**

HA CREATO UN ROBOT DOTATO DI CAPACITÀ DI DISCERNIMENTO E RAGIONAMENTO SIMILI A QUELLE DI UN ESSERE UMANO...

POSSIBILE CHE MIO MARITO... ABBIA CREATO LA PRIMA **VERA** INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEL MONDO?

SAYURI!

TAP

STAI BENE, SAYURI?

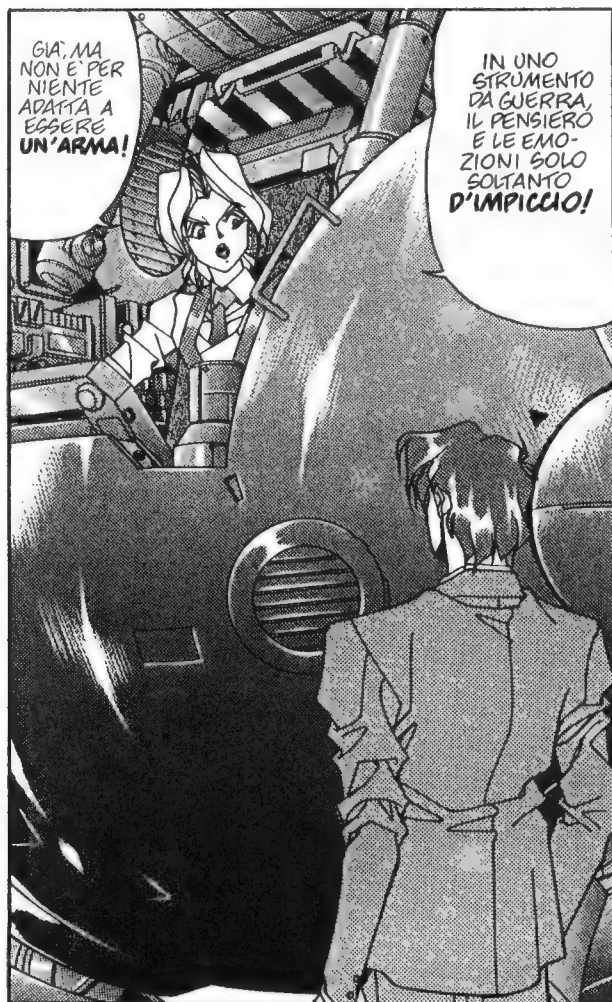
CERTO! TUTTO A POSTO!

PSSSH

CHISATO...

CREDO CHE TU SIA DAVVERO UN GENIO...

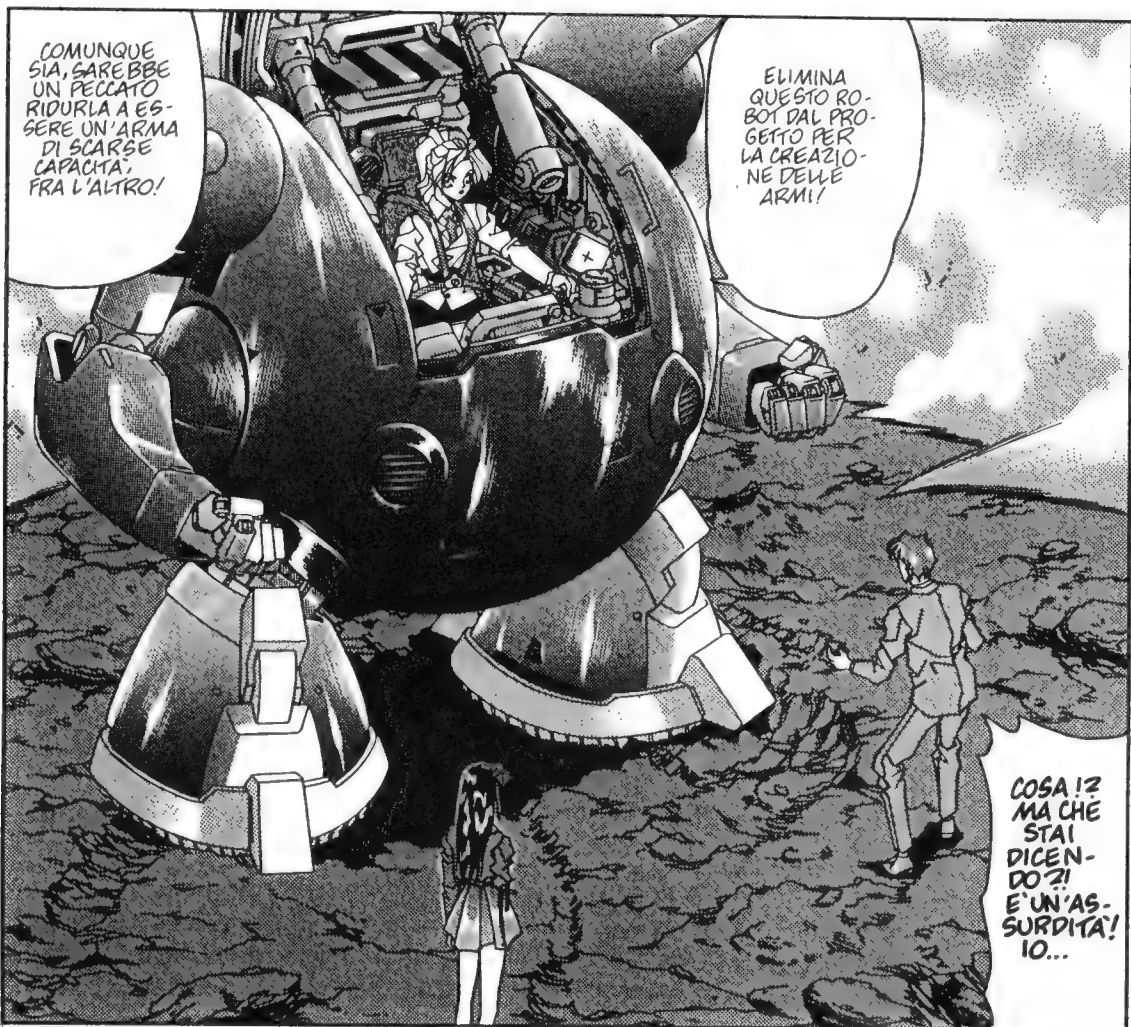
LA SEZIONE OTTO NON E' IN GRADO DI CREARE UN ROBOT DOTATO DI UNA MENTE TANTO SIMILE A QUELLA DI UN ESSERE UMANO...

LA COSA MI FRUSTRA...
...MA SAREBBE UNA VERA **BARBARIE** DISTRUGGERE UN'OPERA DEL GENERE...
TROVI ANCHE TU? AH AH AH!
CHI TI HA INSEGNATO A FARE DEI SALUTI DEL GENERE?
IL SIGNOR KONDO E I SUOI COLLEGHI!
SAYURI È UN ROBOT CHE **FARÀ STORIA**... ASSIMILANDO TUTTO CIÒ CHE APPRENDE, LEI PUÒ **CRESCERE!**
GIÀ, MA NON È PER NIENTE ADATTA A ESSERE **UN'ARMA!**
IN UNO STRUMENTO DA GUERRA, IL PENSIERO E LE EMOZIONI SOLO SOLTANTO **D'IMPICCIO!**
CAPISCO... FORSE I SUOI CIRCUITI CEREBRALI INTERFERIVANO CON IL SISTEMA DI AUTODIFESA...
PROBABILMENTE È MEGLIO CHE UN'ARMA NON DISPONGA DI CIRCUITI DEL GENERE...

NON STARAI MICA PENSANDO DI **CANCELLARGLIELO**, SPERO!

OH, BE'... TANTO L'AVEVO INSERITO SOLO PER SCHERZARE...

PER SCHERZARE... MI LASCI SENZA PAROLE...!

IL CIRCUITO DI PENSIERO È LA DOTE MIGLIORE DI QUESTO ROBOT... E LUI GLIEL'HA INSERITO **PER SCHERZO!**

FORSE È PROPRIO PER QUESTO CHE LO CONSIDERANO UN GENIO... **MIO DIO!**

COMUNQUE SIA, SAREBBE UN PECCATO RIDURLA A ESSERE UN'ARMA DI SCARSE CAPACITÀ, FRA L'ALTRO!

ELIMINA QUESTO ROBOT DAL PROGETTO PER LA CREAZIONE DELLE ARMI!

COSA!? MA CHE STAI DICENDO?! È UN'ASSURDITÀ! IO...

"TU" COSA, CARO?!

EHM... NIENTE...

SANTO CIELO... POTREBBE ESSERE **IL PRIMO DEL MONDO** NEL CAMPO DELLE RICERCHE SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE. E LUI, SIGH...

CAPOSEZIONE ARITA!

TI RINGRAZIO, CAPO!

MI HAI **RICONOSCIUTA!**

NON SI RINGRAZIA UNA PERSONA CHE TI HA MALTRATTATO, SAYURI...

ANZI, TI PREGO DI PERDONARMI...

CERTO... FARÒ COME CONSIGLI TU... **OH!**

COSA... STA SUCCEDENDO... QUI?

MA...MA... COSA... MA CHE...

TORNA SUBITO AL LABORATORIO E FATTI RIPARARE DAL CAPOSEZIONE SAKAZAKI!

PER IL MOMENTO QUESTA RAGAZZA HA SOLTANTO LE CONOSCENZE E LE CAPACITÀ DI GIUDIZIO DI UN BAMBINO...

...MA SONO CERTA CHE EDUCANDOLA POTRÀ SUPERARE ANCHE UN ESSERE UMANO...

EHM... SÌ?

CAPOSEZIONE SAKAZAKI!

EDUCARLA?

RAGAZZA?

QUEL ROBOTTINO LÌ È PROPRIO CARINO...

IN FIN DEI CONTI HO LOTTATO CONTRO DEI MULINI A VENTO SIN DALL'INIZIO!

SE SEI DAVVERO ANCORA INNAMORATO DI ME, FARAI MEGLIO A VENIRE A DIRMELO DA SOLO, CARO IL MIO RUBACUORI...

DI COSA STAVATE PARLANDO, POCO FA?

OH?

AH, GIÀ... DI QUELLA VOLTA CHE **CADDE DALLE SCALE!**

COS...?!

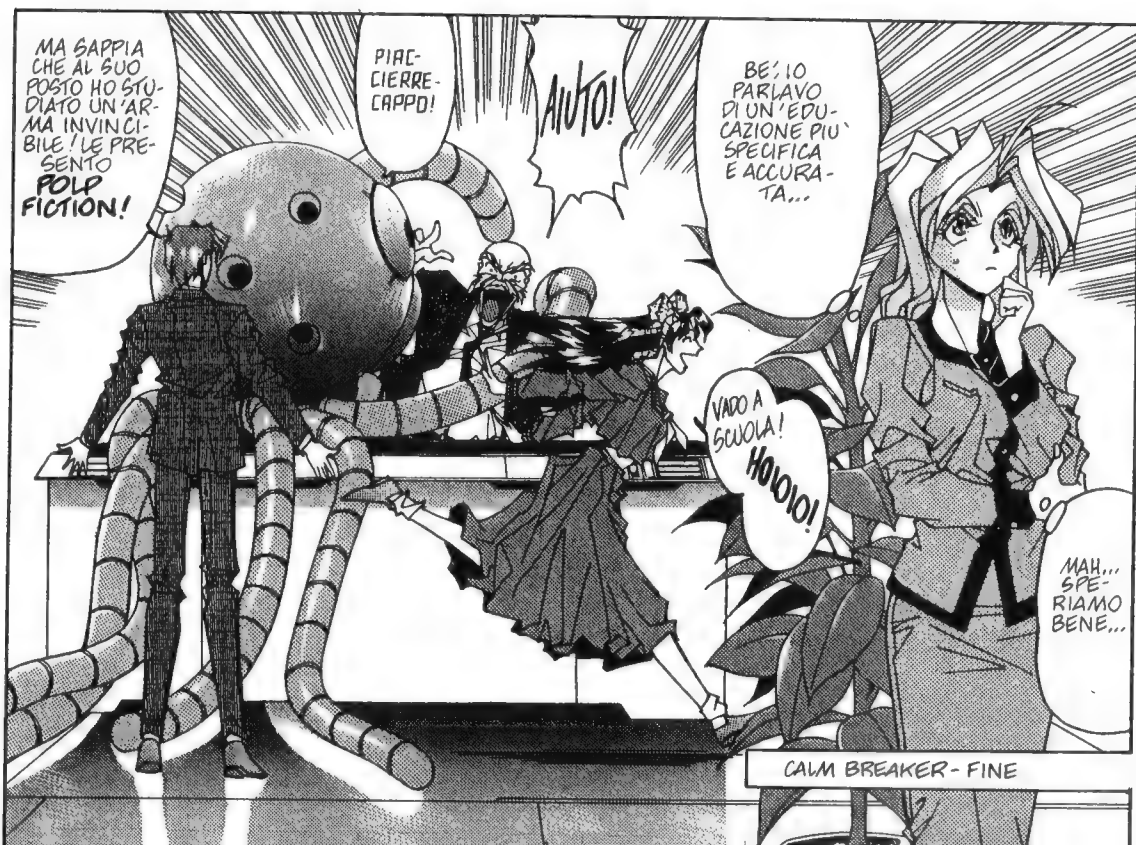
ALCUNI GIORNI DOPO...

MI GUARDI, DIRETTORE!

LE PIACE LA MIA **MARINARETTA?** LA INDOSSO PERCHÉ **ANDRÒ A SCUOLA!**

SAKASAKI! COSA SIGNIFICA QUESTO?!

BE', HO PENSATO DI **EDUCARLA** FACENDOLE FREQUENTARE **LA SCUOLA!**

E DATE LE CIRCOSTANZE, LA CANCELLERÒ DALLA LISTA DELLE ARMI!

MA SAPPIA CHE AL SUO POSTO HO STUDIATO UN'ARMA INVINCIBILE! LE PRESENTO **POLP FICTION!**

PIACCIERRECAPPO!

AIUTO!

BE', IO PARLAVO DI UN'EDUCAZIONE PIÙ SPECIFICA E ACCURATA...

VADO A SCUOLA! HOIOIOIO!

MAH... SPERIAMO BENE...

CALM BREAKER - FINE

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

TUTTE LE NOVITA'

MANGA STAR

LA MAGICA MANO DI

TATSUYA EGAWA

39

STOP MOTION

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
OOOO	OOOOO	OOOO	OOO	OOOOO	OOOOO

Dopo il successo della prima serie televisiva *Uchu Senkan Yamato*, conosciuta in Italia con il titolo *Star Blazers*, dopo l'uscita al cinema del primo film dedicato alla famosa corazzata spaziale (vedi **Kappa** nr. 18), e dopo la realizzazione della seconda serie, contro l'Impero della Cometa, nel 1978 viene proiettato al cinema per la prima volta **Addio Yamato** (*Saraba Uchu Senkan Yamato-Ai no Senshitachi*, Yamato Video nr. 31, 151', L. 39.900), l'episodio conclusivo della storia. A differenza del primo film, che era essenzialmente un rimontaggio degli episodi della serie TV, questo nasce di sana pianta per il grande schermo. Nel film, la Yamato, tornata dalla missione su Iskandar, riparte, ammutinandosi agli ordini dei superiori, alla volta di Telesaar (o Telezart) in risposta a un messaggio di aiuto inviato dall'ascetica Teresa (Trelena). Lungo la stada il nemico si svela: è il malvagio Impero errante della Cometa. Dopo il successo cinematografico dell'opera, e dietro le pressioni dei fan che non avevano accettato il drammatico finale, venne realizzata tempo dopo una nuova serie televisiva (la seconda), in cui le vicende vissute nel film dall' equipaggio della Yamato furono riprese e modificate per realizzare un bel lieto fine. Molti sono i punti che non hanno in comune film e serie, come per esempio il rapporo d'amore tra Teresa e Shima (Marc Venture), che nel film non esiste perché Teresa ha un corpo interamente composto di antimateria che dire poi di Susumo Kodai (Derek Wildstar) e Yuki (Nova)? Nel film, la ragazza muore prima dello scontro finale, mentre Kodai, dopo aver assistito alla morte di Desler (Deslock) e a quella di quasi tutto l'equipaggio, assieme al cadavere della sua amata Yuki si getta con quel che rimane della Yamato sull'astronave nera che racchiude l'alto comando dell'Impero della Cometa. Nella serie, Kodai e Yuki, ferita, ma non mortalmente, si salvano in extremis assieme alla Yamato. Il character design risulta migliorato rispetto a quello del film precedente, gli standard naturalmente non sono gli stessi, essendo questo un prodotto non destinato ai circuiti televisisvi. **Un film per i nostalgici che come me adorano commuoversi.**

Solo l'anno successivo, visto il successo della nuova serie Tv, la West Cape Corporation decide di cavalcare l'onda e produce un nuovo film per la oramai notissima astronave: **Yamato-Il nuovo viaggio** (*Uchu Senkan Yamato-Aratanaru Tobidachi*). Dopo le recenti battaglie contro l'Impero della Cometa, la corazzata spaziale, rimessa in gran forma, rientra a pieno diritto nella flotta terrestre sotto il comando di Susumu Kodai. Durante un viaggio di addestramento vengono raggiunti da un allarmante messaggio del redivivo Desler che chiede soccorsi: Gamilas è stato distrutto da una flotta aliena e il pianeta gemello Iskandar è alla deriva nello spazio. Grazie al sacrificio di Stasha che esplode con tutto il pianeta, Sasha, figlia di Stasha e del fratello di Kodai, trova la salvezza assieme a quest'ultimo. Un nuovo nemico da combattere si profila all'orizzonte. **Continua appasionante come sempre la leggenda della Yamato. Nuovi avversari e protagonisti futuri come la piccola (lo resterà per poco) Sasha.**

Barbara Rossi

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
OOO	OOO	OOO	OOO	OOOOO	OOOOO

OOOOO OTTIMO OOOO BUONO OOO SUFFICIENTE OO SCARSO O INSUFFICIENTE

LA MAGICA MANO DI TATSUYA EGAWA

A CURA DI PAOLO GATTONE

Qualcuno lo conosce già per il suo "Be Free"; per gli altri, che hanno accuratamente evitato la versione italiana pirata e non lo conoscono ancora di fama, sarà certo una bella sorpresa scoprire un così originale autore che non può certo passare inosservato, soprattutto se parliamo delle sue ultime esilaranti produzioni, "Golden Boy" e "Tokyo Daigaku Mongotari", che attualmente stanno davvero spopolando in Giappone nella fascia di lettori che va dai 18 ai 35 anni. Le sue storie sono imprevedibili, bizzarre, divertenti e, perché no, sottilmente erotiche. I suoi personaggi sono molto simili a lui: estroversi, un po' pazzi, maliziosi, mordaci e pervasi da una contagiosa, irresistibile, irrefrenabile voglia di vita. Il suo nome è Tatsuya Egawa, ed è considerato da tutti come uno dei migliori mangaka degli ultimi anni, sia per la qualità delle sue opere, sia per gli avvincenti dati di vendita che contraddistinguono tutte le sue produzioni. Tatsuya Nonomura (questo è il suo vero nome) nasce a Nagoya l'8 marzo 1961 e, come è già capitato ad altri geniali disegnatori nipponici, Masamune Shirow e Nubuteru Yuki ("Five Star Stories", "Lodoss War") in testa, diventa mangaka quasi per caso. Dopo essersi laureato in matematica e aver insegnato per ben cinque anni in una scuola pubblica, infatti, il nostro autore nel 1982 ha l'occasione di coltivare la sua antica passione per i fumetti, diventando assistente dell'abbastanza noto Hiroshi Motomya. Ben presto, però, le eccezionali doti di Egawa vengono alla luce, e nel 1984 questo intraprendente disegnatore accetta la proposta della Kodansha e del mensile di manga sperimentali "Morning", firmando così il suo primo fumetto, quello stesso "Be Free" (1984, Kodansha, 12 volumi) che, lo ripetiamo, abbiamo potuto conoscere anche in Italia per un'ignobile versione pirata di una (tristemente) nota casa editrice milanese. Fin da questa sua prima produzione, Egawa si presenta come un autore molto particolare, che esce da ogni schema e che, forte dell'appoggio e del calore del suo pubblico, non ha paura di infrangere gli stereotipi che regolano il rigido panorama editoriale nipponico. Ma c'è di più: il nostro mangaka, infatti, non si limita a sperimentare nuove soluzioni narrative e a giocare con le menti dei suoi lettori, ma con ogni sua produzione riesce a rivoluzionare profondamente i generi narrativi che prende di mira: il filo-

BE FREE! © Tatsuya Egawa/Kodansha

Tokyo Daigaku Monogatari © Tatsuya Egawa/Kodansha

ne per adulti con "Be Free", i manga per ragazzi con "Magical Taulululu", la commedia *on the road* con "Golden Boy" e la commedia scolastica con "Tokyo Daigaku Monogatari" (*La storia dell'università di Tokyo*). L'impatto che "Be Free" ebbe sulla fandom nipponica fu devastante, tanto da spianare la strada del successo alla fino ad allora semisconosciuta "Morning"; Egawa riuscì in breve tempo a dare una notevole scossa all'intero mondo dei manga erotici, diventando un modello e un esempio per molti mostri sacri del genere, primo fra tutti quello stesso U-Jin, che qualche anno più tardi avrebbe scandalizzato e sorpreso il Giappone con i suoi bestsellers: "Angel" (1991, 3 voll., Shogakukan), una sorta di **Kimagure Orange Road** hardcore, "Konai Shasei", una raccolta di imprevedibili storie brevi, e il recentissimo "Juliet" (1993, 4 voll., Shogakukan), manga softcore incentrato su una bella lolita (Juliet, appunto) in perenne bilico tra il nostro mondo e quello ultraterreno. Ma definire "Be Free" semplicemente un manga erotico sarebbe riduttivo: la componente sessuale, infatti, è solo uno dei tasselli che contribuiscono ad arricchire questa vicenda, che si presenta come un misto esplosivo di erotismo, azione, esilaranti gag e sentimento. Protagonista della situazione è il professor Akira Sasanishiki, neolaureato in matematica, che alla sua prima esperienza di insegnamento in un liceo si trova alle prese con provocanti quanto audaci ninfette, disinibite professoresse e colleghi playboy costantemente attaccati alle gonnelle delle proprie studentesse (non che lui sia molto diverso, comunque!). A tutto ciò va aggiunto un amore non corrisposto (almeno all'inizio) per una procace collega di lavoro, che provoca al nostro Sasanishiki delle improvvise quanto inopportune erezioni ogniqualvolta i due si incontrano, e la rivalità con un altro professore alto, bello e perfido, che ha preso di mira proprio la donna dei sogni del nostro eroe. La mole delle gag e delle disavventure che ruotano attorno a questo assurdo triangolo, a cui spesso e volentieri si aggiungono ex-fidanzate, studentesse alla ricerca della prima esperienza e prorompenti vamp, è a dir poco impressionante e ricorda molto da vicino le imprese di molti giovani studenti protagonisti di famose serie a fumetti, tra cui, per citarne un paio già conosciute in Italia, **Kimagure Orange Road**, *Uruseyatsura* (*Lamù*) o (il paragone calza davvero a pennello) *Yo Yo Yo* di Yosuke Yamada. Sicuramente l'esperienza di Egawa come insegnante contribuì non poco a dare all'intera vicenda una prospettiva nuova e diversa, per certi versi più adulta e disincantata, per altri addirittura sorprendente. E' probabile che in "Be Free" ci siano numerosi elementi autobiografici, come lo stesso autore ha più volte lasciato intendere nelle sue interviste, e tutto ciò arricchisce la vicenda di un certo

BE FREE! © *Tatsuya Egawa/Kodansha*

realismo di fondo che permette ai numerosi lettori di immedesimarsi nei protagonisti e di ridere delle proprie disavventure quotidiane. D'altro canto, non dobbiamo dimenticare l'estro e la fantasia del nostro autore, che partendo da spunti di vita vissuta riesce a elaborare situazioni davvero imprevedibili, donando alla vicenda un tocco di teatralità e di insospettabile follia. "Be Free" diventa così una parodia del rigido sistema scolastico giapponese e un manga d'azione, in cui spesso e volentieri assistiamo a inseguimenti mozzafiato e a spericolate corse su due o quattro ruote (Egawa è molto appassionato di motori). Per ultima (ma non in ordine di importanza), va segnalata la componente erotica, che caratterizza in ogni sua parte il manga. Non si tratta però di un erotismo carnale esplicito come quello delle numerose produzioni pornografiche conosciute anche da noi; l'erotismo di Egawa è essenzialmente cerebrale, fatto di sguardi, situazioni e, il più delle volte, rapporti appena accennati o lasciati a metà. Le situazioni descritte in "Be Free" riescono benissimo a rappresentare le fantasie di molti lettori, e non manca neppure l'elemento sentimentale, rappresentato dal sincero amore che Sasanishiki prova nei confronti della professoressa dei suoi sogni, per la quale rinuncia a facili avventure amorose, e l'affetto che il professore prova nei confronti dei suoi studenti, che non manca mai di aiutare, a ogni costo. Possiamo quindi ben capire come questa miscela di sesso, azione, sentimenti e umorismo sia diventata in breve tempo un vero e proprio culto presso gli studenti di mezzo Giappone, affascinati dall'avvincente trama, dalle situazioni piccanti e da un tratto estremamente accattivante, molto cartoonistico, perfetto per rappresentare provocanti e aggraziate pin-up.

Yuka ni Omakase

Magical Taruroto Kun © Tatsuya Egawa/Shueisha

Sull'onda dell'incredibile successo, poi, quando ormai il manga si stava avviando alla conclusione, venne realizzato anche un film dal vivo di "Be Free", a cui partecipò anche lo stesso Egawa che, per l'occasione, decise di dare una chance anche a uno dei suoi più promettenti assistenti, Kosuke "Oh, mia Dea!" Fujishima, a cui affidò la versione a fumetti di "Making of Be free", in cui il giovane disegnatore ebbe il compito di spiegare le varie fasi di lavorazione del film. Esaurito il prolifico filone di "Be Free", che in poco meno di quattro anni aveva prodotto ben 12 volumi, Egawa si trovò nelle condizioni di dover operare una scelta. Sicuramente, per lui sarebbe stato molto facile diventare una delle colonne portanti di "Morning" e della Kodansha, disposta a costruirgli ponti d'oro per continuare a realizzare storie sulla falsariga della sua prima opera; il nostro autore, però, amando il rischio e avendo il vizio di mettersi sempre e comunque in discussione, prese una decisione a dir poco sorprendente e abbandonò la casa madre (cosa che neanche autori del calibro di Toryama o della Takahashi hanno mai fatto) per andare a lavorare con la concorrenza, e cioè con l'odiata Shueisha e il vendutissimo "Shonen Jump", vera fucina di manga commerciali e di successo. Correva il 1989 ed Egawa diede alla luce la sua seconda opera, quel "Magical Tauluto" che, nato come un manga per bambini, riuscì a conquistare anche i favori di un pubblico di universitari,

arrivando a contrastare addirittura la fama di manga del calibro di "Dr. Slump & Arale". In poco meno di quattro anni la serie si arricchì di ben 21 volumetti di lusso, innumerevoli gadgets, tra cui anche un paio di videogame di successo, e verso la fine del 1990 arrivò anche l'immancabile serie televisiva curata dalla Toei Doga, che consacrò definitivamente **Magical Taulufuto** come uno dei titoli più amati dai bambini (e non solo, vista la presenza di qualche scena un po' piccante qua e là). La vicenda, a metà tra il filone delle *majokko* (le streghette alla *Creamy* o alla *Emi*) e la citazione dell'acclamatissimo Doraemon, prende in esame le avventure di un giovane studente non troppo brillante di nome Honmaru Edojo (dove Edojo significa 'castello di Edo' e Honmaru 'dimora dell'Imperatore'), che, sulla strada per conquistare la graziosa Iyona Kawai (il suo nome è un gioco di parole che significa 'ah, che carina!'), si imbatte nel buffo maghetto Taru-Chan, le cui magie hanno il difetto di durare solo dieci minuti... Quello che scaturisce da simili premesse, e cioè mondi paralleli, combattimenti infiniti e situazioni al limite del surreale, è semplicemente una vera bomba, soprattutto se si considera la sottile vena erotica che, per la prima volta, viene inserita in un manga dichiaratamente per bambini. Va inoltre segnalato che il tratto di Egawa nel corso di "Magical Taululuto" si evolve notevolmente, diventando più preciso, aggraziato e 'tondeggiante' (molto simile, tanto per dare un'idea, agli ultimi volumetti di **Oh, mia Dea!**). La nuova svolta avviene nel 1992, quando Egawa decide di abbandonare il genere per bambini e realizza due commedie completamente opposte per le due grandi rivali del panorama editoriale nipponico: Shueisha e Shogakukan. Nascono così "Golden Boy" e "Tokyo Daigaku Monogatari", il primo dei quali serializzato sulle prestigiose pagine di "Super Jump", periodico per trentenni, mentre il secondo tiene banco sulle pagine di "Big Spirits" che, a differenza della rivista della Shueisha di cui sopra, non si rivolge a un pubblico di lavoratori, ma a studenti poco più che ventenni. Descrivere brevemente cosa sia "Golden Boy" è difficile; tendenzialmente, infatti, si tratta di una commedia, ma potremmo facilmente accostare questo manga a un film *on the road* o a un romanzo di formazione, in quanto prende in esame la maturazione e le nuove esperienze di un giovane *freeter* (si definisce così chi si guadagna la vita con pochi lavori saltuari), Kintaro Oe, che gira il Giappone armato solo di buona volontà e del suo fedele taccuino sul quale annota, a mo' di diario, tutte le nuove avventure che affronta. Kintaro Oe è il perfetto prototipo del ragazzo di buon cuore (da qui l'aggettivo *golden*), spregiudicato, tenace e molto, molto sfigato, un incrocio tra Juzo Bandai di "Yo Yo Yo" e Ataru Moroboshi di "Uruseyatsura". Come Ataru e Juzo, infatti, anche Kintaro si imbatte spessissimo in bellissime donne, che non mancano di fargli fare terribili figure, e talvolta lo riempiono anche di botte, rispedendolo a casa in un pacco regalo, per poi accorgersi (puntualmente in ritardo) che sotto quell'aria di ragazzo perennemente allupato si nasconde una personalità fondamentalmente timida, dolce e sensibile. Ma "Golden Boy", oltre che per la giusta dose di sesso(che, se ben dosato, non guasta mai), si distingue soprattutto per la dinamicità dell'azione e dei disegni, e per una comicità sfrenata. Per fare un esempio, basta descrivere una scena per tutte (fine secondo volume) in cui Kintaro, dopo essere stato appena piantato (lo hanno scaricato, nell'ordine, un gruppo rock femminile, una squadra di nuotatrici e un intero club universitario per ragazze) e gonfiato di botte, per sfogarsi si getta con la sua bicicletta all'inseguimento di una fiammante Ferrari e di una moto da sogno, riuscendo dopo qualche decina di pagine al fulmicotone a superarle entrambe, per poi finire tra le braccia della stupenda motociclista che si offre di ospitarlo a casa sua. In breve, possiamo definire "Golden Boy" come un concentrato di energia allo stato puro, graficamente perfetto, sia per l'ottimo uso del retino, sia per il tratto deciso e pulito; a tutto ciò si deve la sua crescente popolarità, che, mentre è appena uscito il terzo volumetto di lusso, porterà prima della fine dell'anno all'uscita di una serie di OAV curata dallo stesso Egawa e dalla prestigiosa casa di animazione KSS ("Alita", "Ranma", "Maison Ikkoku"). Completamente diverso il discorso per "Tokyo Daigaku Monogatari", che potrebbe rappresentare una versione scolastica del celebre "Maison Ikkoku" di Rumiko Takahshi: protagonista della vicenda è infatti il solito studentello (questa volta il

Yuke ni Omakase © Tatsuya Egawa

primo della classe), Naoki Murakami, che si innamora della bella compagna Haruka, a cui punta anche l'altrettanto classico playboy Sano (**Video Girl Ai** docet). Quello che contraddistingue questo manga, che conta ormai una decina di volumi di lusso, rispetto ai vari **Kimagure Orange Road** e **Video Girl Ai**, è la presenza di un personaggio strano e particolare la cui presenza si avverte sempre, ma non si vede mai: stiamo parlando dell'università di Tokyo! Questo manga, infatti, è anche una fedele ricostruzione della durissima vita degli studenti giapponesi, a cui si aggiungono le solite componenti care a Egawa: sottile umorismo e sesso quanto basta. In secondo luogo, a riprova che Egawa non è solo un mangaka, ma anche uno studioso della comunicazione in se stessa (ha fondato un centro di studi sul manga a Tokyo), in questa vicenda si avverte anche un forte sperimentalismo che si manifesta in una netta predominanza del testo sulle immagini: Egawa arriva addirittura a riportare tutti i pensieri dei personaggi nei bolloons, comprensivi di cronometro che indica il tempo necessario a elaborarli. Il risultato è un manga strano, sottilmente avvincente (anche se per un occidentale che non conosce il giapponese potrebbe sembrare un po' oppressivo), acclamato dal pubblico e osannato dalla critica. Nel 1993, infine, Egawa comincia anche la sua collaborazione con la casa editrice Kadokawa (Quella di "Silent Mobius", "Five Star Stories" e "Dark Angel"), realizzando per il mensile di animazione "Newtype" delle illustrazioni e per il supplemento periodico della stessa rivista, "Genki", il manga sportivo-scolastico "Leave it to Yuta", ancora alle sue battute iniziali, ma già abbastanza apprezzato. In conclusione, definire brevemente questa sorta di 're Mida dei manga', che trasforma ogni sua produzione in uno strepitoso successo, è impossibile: ogni sua produzione stupisce i critici e il pubblico, e va costantemente oltre le aspettative, forse anche alle sue. Egawa è una specie di abilissimo giocoliere, che si diverte a interagire fino in fondo col suo pubblico, sfidando ogni volta le sue possibilità. Non ci rimane che attendere pazientemente le sue nuove sorprese...

COVER GIRLS!

Ce le presentano sempre in modi diversi. Belle, ingenue, vivaci, sottilmente sensuali o piccantemente oltraggiose... Sono loro, le eroine dei manga, tanto differenti, ma ugualmente apprezzate in tutto il mondo, sia che si parli delle giovani adolescenti di un Masakazu Katsura (**Video Girl Ai**, "DNA2"), o di un Izumi Matsumoto (**Orange Road**, **Sesame Street**), sia che si parli delle protagoniste forti e bellissime dei manga di Masamune Shirow (**Appleseed, Ghost in the Shell, Orion**), o di Ryochi Ikegami ("Crying Freeman", "Sanctuary"...). Catalogarle tutte sarebbe impossibile, ma altrettanto impossibile sarebbe fare a meno della loro presenza, tanto più se consideriamo che in questi ultimi tempi stanno facendo molta strada in Giappone proprio autori che hanno fatto dei manga e degli anime al

femminile il loro punto di forza, arrivando a creare protagoniste dal fascino magnetico e pin-up da sogno. Prendiamo a esempio alcuni di loro: come rimanere impassibili di fronte alle magnifiche illustrazioni di Satoshi Urushiahara ("Plastic Little", "Lemnear"), Hiroyuki Utatane (**Seraphic Feather**), Toshiki Yui ("Kirara"), probabilmente, assieme a U-Jin ("Angel", "Juliet") è uno dei migliori disegnatori di cover girls, ossia Tatsuya Egawa? Semplicemente non è possibile, ed ecco spiegato uno dei motivi dell'enorme successo di questi disegnatori sia in patria, sia all'estero, e tutto ciò è tanto più comprensibile se analizziamo un punto di forza di tutte le sue preduzioni. Le sue 'creature' non sono sempre bellissime (addirittura ogni tanto Egawa si diverte a disegnare ragazze sproporzionate, con dei seni enormi o con bacini piccolissimi), e molto spesso vengono ritratte in atteggiamenti 'imbarazzanti' (memorabili in "Golden Boy" alcune scene in the bathroom); non sono nemmeno sempre gentili, anzi, il più delle volte mostrano un caratterino e una cattiveria mica da poco... Non hanno troppi scrupoli, come dimostrano alcune protagoniste di "Golden Boy" che non esitano a mollare il gracilino Kintaro per muscolosi e spietati yakuza o per vecchi ricchi e potenti. Il più delle volte, infine, non corrispondono neppure all'ideale delle protagoniste belle, ingenue e verginelle delle situation comedy all'americana e di molti fumetti, avendo loro dei sani (e normalissimi) appetiti sessuali (come tutti noi) che non si fanno troppi problemi a soddisfare... Eppure piacciono, piacciono molto, ci verrebbe da dire «proprio per questo» piacciono, perché non sono artificiali, sempre posate, sempre così noiosamente perfette come in un interminabile *Beverly Hills 90210*; si tratta di ragazze comuni (magari un goccino più carine e provocanti), immaginate per noi comuni mortali, giovani che giocano con la loro sensualità da metropolitana o da vicina di casa, molto più vicina alle fantasie quotidiane del lettore, e per questo più intrigante e coinvolgente. Ma per comprendere appieno questa affermazione non c'è che un modo: procurarsi i volumi originali delle serie di Egawa (come perché? Ma per toccare con mano, altrimenti che gusto c'è?). Non ve ne pentirete.

Yuka ni Omakase © Tatsuya Egawa

BE FREE! © Tatsuya Egawa/Kodansha

Magical Taruroto Kun
© Tatsuya Egawa/Shueisha

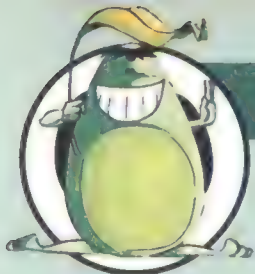
LEGGENDO LEGGENDE

Molto spesso i racconti popolari hanno fornito le prime spiegazioni 'scientifiche' del perché e del percome delle cose che ci circondano. Come è ovvio, solo nello 0,1% dei casi ci hanno azzeccato, mentre tutte le altre volte hanno semplicemente dato origine a leggende dettate dalla superstizione, dalla voglia di fantastico che alberga in ogni essere umano di questo mondo o, più semplicemente, dall'inconsapevolezza e dall'imbarazzo: basti pensare alla classiche 'frottole' che raccontano i genitori ai figli per spiegare come nascono i bambini... Si va dalla ormai radicata cicogna-fattorino che scarica il fagotto dal cielo al più bucolico mito del bebé che sbuca per magia sotto una pianta di cavolo (quest'ultima generò addirittura l'intera generazione di bambolotti chiamati *Cabbage Patch Kids*, ovvero i 'marmocchi del campo di cavoli' che conquistarono il mondo qualche anno fa). Per quanto riguarda la tradizione popolare vera e propria, invece, per citare un celeberrimo esempio di come un personaggio leggendario possa nascere da uno realmente esistito, possiamo fare riferimento al buon vecchio Babbo Natale: il suo 'originale' era nintemeno che il santo Nicola di Bari (realmente vissuto fra il III e il IV secolo DC), conosciuto sia in occidente sia in oriente, tanto da potersi 'fregiare' del titolo di patrono della Russia e della Grecia con il nome di San Niclaus; il passo per tramutarsi nel più anglofono e noto 'Santa Claus' è stato molto breve, e sembra che effettivamente la notte di Natale andasse in giro per le case a portare doni ai più poveri del circondario (era niente-popò-di-meno-che un vescovo!). Con l'avanzata dell'era industriale e consumistica anche la leggenda si è dovuta adattare, e così Babbo Natale ha dovuto metter su un'intera fabbrica di giocattoli per accontentare i bambini di tutto il mondo, stipendiare gnomi e folletti da far lavorare alla catena di montaggio, acquistare una turboslitta con tre renne volanti e rifarsi il look: avete idea di chi abbia convinto quel povero vecchietto ricoperto di cenci a indossare la nota uniforme rossa a pon-pon bianchi? Nientemeno che la Coca Cola, ai cui grafici va il merito (o il demerito) di averlo così rappresentato nelle pubblicità dalla nota bevanda, tanto per richiamarne il colore del marchio!
A questo punto, perciò, credo che nessuno possa sorridere più di tanto sulla leggenda giapponese che narra

PERCHE' LE MEDUSE NON HANNO LE OSSA

Secoli e secoli fa esistevano una scimmia e una tartaruga la cui grande amicizia era nota a tutti gli animali del circondario: giocavano e mangiavano assieme, la prima procurando frutta e uova, la seconda occupandosi del pesce. Dovete sapere che, a quell'epoca, la figlia del Re Dragone - la principessa Oto - era gravemente ammalata, e l'unica cosa che avrebbe potuto salvarla da morte certa era (a detta del dottore imperiale) mangiare il fegato di una scimmia appena strappato dal suo corpo; il Dragone, in qualità di imperatore di tutti i mari, aveva diritto di vita e di morte su ogni creatura acquatica, ma purtroppo le scimmie non ne facevano parte, e nessuno dei suoi sudditi poteva andarsene a spasso sulla terraferma per cercarne una... Nessuno tranne la tartaruga!
Fu così che il sovrano incaricò proprio *quella* tartaruga di procurargli il fegato di scimmia, ricoprendola di promesse di ricchezza oltre i suoi più sfrenati desideri. Sapendo che la scimmia sognava già da tempo di visitare il palazzo del Re Dragone, la tartaruga si offrì di portarcela sul suo dorso in quattro e quattr'otto. La scimmietta poté così partecipare a una grandiosa festa sul fondo del mare, mangiando e bevendo ogni sorta di prelibatezze, e osservando le divertenti danze dei polipi; purtroppo, però, bevve un po' troppo vino, e così cadde in stato di semi-incoscienza. Un paio di guardie - un'ossuta medusa e una sferica sogliola - la portarono in una delle tante stanze per gli ospiti, la adagiarono sul letto e commentarono che, viste le sue condizioni, non sarebbe stato molto difficile aprirla ed estrarle il fegato. La scimmia, che nella sua semi-incoscienza aveva sentito tutto, si alzò di scatto dal letto gridando e tastandosi la pancia. Dalla stanza accanto fece capolino la tartaruga, attirata dal clamore, e chiese alla scimmia quale fosse il motivo della sua agitazione. La bestiola le rispose di essere preoccupata per il suo fegato: diede a bere ai presenti di esserselo *dimenticato* appeso a un albero, e di temere che le intemperie potessero rovinarlo. La tartaruga si caricò la scimmia sul guscio e la portò di corsa in superficie, ma una volta toccata la terraferma quest'ultima schizzò di corsa al riparo su un albero, gridando improperi all'indirizzo della ex-amica; poi prese a lanciarle delle pietre, e una di queste le colpì il dorso: è per questo motivo che, da allora, tutte le tartarughe hanno il guscio che sembra solcato da decine di crepe.
La tartaruga criticò il comportamento dell'amica, lamentandosi di essere stata ingannata, e la scimmia le gridò di rimando di non avere bisogno di compagni di gioco pronti a pugnalarla alle spalle per del vile denaro.
Vi sarete sicuramente chiesti, giunti a questo punto, perché mai queste benedette meduse non abbiano le ossa. Be', fu a causa dell'ira del Re Dragone che, infuriato per la fuga del suo fegato di scimmia, fece tagliare in due metà nette la guardia sogliola e strappò la pelle di dosso alla medusa, calpestandone lo scheletro. E' da allora che le sogliole sono piatte e costrette a nuotare sfiorando il fondale marino, mentre le meduse non possono fare nient'altro che lasciarsi trasportare flaccidamente dalle correnti, senza poter mai più fare ritorno al palazzo imperiale.

Se stessimo parlando di super eroi, potremmo dire che in questo racconto c'è addirittura un cross-over con altre due celebri leggende, quella di Son Goku e quella di Taro il dormiglione: sto parlando del palazzo imperiale sotto i mari, della tartaruga-taxi, del Re Dragone e di sua figlia, la principessa Oto, che appaiono con inquietante frequenza in un sacco di racconti... Forse questi elementi rappresentano qualcosa che esiste realmente? Qualcuno, in altra sede, potrebbe commentare «C'è sempre qualcosa di vero... *Ai confini della realtà*»...

Andrea Baricordi

La Rubrika del KAPPA

Cari gabillosauri post-vacanziferi, che il contro-esodo sia con voi! La magra estiva di cartonanimatanze mi vede costretto a una **Rubrikappa** pressoché priva di anticipazioni. Eh, sì... Da quando anche il Popolo del Sol Levante ha imparato il concetto di vacanza estiva, non c'è più modo di inchiodare i disegnatori ai banchi di animazione... Be', oddio, non proprio tutti tutti: hanno dovuto lavorare come pazzi tutti coloro che si sono occupati (e che si stanno tutt'ora occupando) dei tre OAV di **Gun Smith Cats**, supervisionati nientemento che da mister Kenichi Sonoda in persona. Proprio così, gente: fra settembre e dicembre dovremmo essere finalmente in grado di vedere tre bei film d'animazione in cassetta dedicati alle nostre slurpevoli gattine profumate di polvere da sparo. Come al solito metterò avanti io una buona parola per voi perché i quattro Kappagaùrri redazionistici si impegnino a presentarvelo in anteprima alla sempre più rimandata *Kappakonvention*.

Oh, a proposito della convention, ho intenzione di organizzare una bella versione 'live' di **Otaku 100%**, per cui siete avvertiti: ho sentito dire in giro che qualche irriducibile otaku made in Italy avrebbe intenzione di dare il meglio di sé strabiliando il pubbliko con effetti speciali durante gli intervalli e le pause. Come al solito sono sempre pronto ad accogliere certe sfavillanti idee al primo colpo, per cui invito tutti coloro che desiderino dare indegno spettacolo della propria persona (suonando, cantando, recitando, danzando, producendo filmati amatoriali, e così via) ispirandosi ad anime e manga, a scrivermi presso: **Zocco Galleggiante del Kappa**, c/o Edizioni Star Comics, strada Selvette 1bis/1, 6080 Bosco, Perugia. Nel frattempo, grazie alla quantità esorbitante di spazio concessami codesto mese (potrebbero concedermela quando ho quintalate di immagini da farvi vedere, mondo cetriolo!) vi skiaffo lì non due, non tre, non dieci, non cento, bensì *un* **Otaku 100%**! Alla corte del regno dei persi irrecuperabili per l'animazione, abbiamo questa volta una graziosa donzella che fa parte della lunga serie di amici di Roberto Corsaro (vedere numero scorso, grazie): calice di pregiato vino in mano ed enigmaticamente (?) adagiata su un morbido materasso, eccovi la versione femminile di **Arles**, il Gran Sacerdote di Atene dei **Cavalieri dello Zodiaco**, interpretata da **Pamela Branca**. Brava, brava. E' così che vi voglio vedere: sempre pimpanti, allegri, e con una gran voglia di giocare e scherzare. Alé, dai! Hop!

Nel frattempo, guarda che bel dispaccio mi è arrivato sotto la sedia dalla solita Agenzia Talpa & Co. Grazie mille, egregio, però potrebbe farmi il sacrosanto favore - le prossime volte - di aprire il suo tunnel qualche centimetro più in là? Sa, così non rischio di spappolarmi il cervello contro la scrivania ogni volta. Grazie, molto gentile. Insomma, la notizia in questione è che le iperattive Clamp stanno dando davvero sfoggio di sé, alla continua ricerca di qualcosa che abbatta il successo di **Sailormoon**: la novità che ci hanno testé sfornato è **Fushigi no Kuni no Miyuki chan**, già esistente a fumetti ma ora finalmente trasposta in animazione, ovviamente sempre per il mercato degli OAV... Per l'amor del cielo, che non venga mai in mente a nessuno di produrre qualcosa di interessante per la TV, mi raccomando! Fatto sta che questa specie di "Alice nel paese delle meraviglie" in marinaretta (ma guarda un po' che idea originale!) si trova scaraventata di volta in volta in mondi strani e bizzarri, in cui procaci donzelle cerca-

GLIELA DA' O NO?

OTAKU 100%

Lupin III © TMS/Monkey Punch - Fushigi no Kuni no Miyuki chan © CLAMP/Kadokawa
Magic Knight Rayearth © CLAMP/Kodansha/Sega - JoJo no Kimiyona Boken © Araki/Sueisha - M-Stage © Mon -Mon /Kodansha

Da fotocopiare, ritagliare e inviare compilato a: **La Rubrika del Kappa**, strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco, Perugia
Nome & Cognome ....
Città ....
RIVOLGO LA DOMANDA A: ....
AUTORE DI:..
IL QUESITO CHE NON MI FA DORMIRE DI NOTTE E':
....
....
....
....

no costantemente di... circuirla! Che le care vecchie Clamp stiano pensando di esordire nel manga erotico? Be', per ora le premesse ci sono.
Chi invece è sicuro di darci dentro con l'erotico è quel porcellone che si nasconde dietro lo pseudonimo di Mon-Mon, il quale sta sfornando di mese in mese pacchetti di illustrazioni fumettate (o fumetti illustrati? Boh!) dalle tinte forti, pieni di popputе maliarde e ricchi di special effects computeristici, come vuole la regola da un po' di tempo a questa parte. Be', devo ammettere che il suo **M-Stage** è proprio sfrizzolante, e spero che i tre Kappagaùrri maschili (quando avranno finito di sbavarci sopra come lupi) considerino l'idea di pubblicarlo in qualche modo anche in Italia. Non ditelo in giro - che resti fra noi qualche-decina-di-migliaia-di-persone - ma so che da qualche tempo gira per la redazione bolognese l'idea di far uscire un volume speciale nonché antologico di **Kappa Magazine** dedicato ai manga erotici (quelli belli, però) e che dovrebbe intitolarsi **Erotikappa**, o qualcosa del genere. Vabbé, siete avvertiti. L'importante è sapere che non si vogliono scaraventare nell'edicola con nuove pubblicazioni, ma solo presentare qualcosa di interessante 'in quel senso'. Ohilà, basta così! Sto iniziando a essere troppo buono con quei quattro, ultimamente. Devo dire due cattiverie su di loro per pareggiare il livello yin-yang di apprezzamenti: sono brutti, arteriosclerotici e mangiano i bambini con la salsa cocktail... Oddio, forse sono stato un po' troppo cattivo: non avrei dovuto dire che usano la salsa cocktail!
E via, verso nuove avventure! Per la serie "sempre più gaùrri" ecco a voi la pubblicità televisiva scionkia del pupazzame e dei videogiochi dedicati a **Rayearth**: ovviamente dal vivo! Eccole là, Umi, Hikaru e Fu, nella versione nero-chiomata per ovvie ragioni, a reclamizzare il loro merchandising prodotto da quel colosso internazionale che è la Sega. Le foto sono venute male perché le ho scattate dalla TV, dato che i potentissimi mezzi a mia disposizione non permettono stampate di immagini video. Per cui non rompete e beccatevele così come sono. Che dire? Forse niente, che è meglio. Possiamo invece dire che è uscito il film animato de **Il diario di Anna Frank**, ovvero **Anna no Nikki** (finalmente qualcosa di serio!) che sembra rispettare parecchio le atmosfere del libro originale che molti di voi avranno letto a scuola; molto curiosa la caratterizzazione della protagonista, il cui viso risulta estremamente simile a quello della vera Anna Frank, che solitamente è visibile sulle copertine dei volumi che ne pubblicano la storia.

BUON KOMPLEANNO!

VERAMENTE GAURRO!

Potrebbe essere uno dei tanti film in grado di aiutare l'animazione giapponese a riscattarsi dalla solita nomea di produzione commerciale. Per concludere, ecco un'ideuzza niente male che mi è saltata in testa: avete un quesito mostruosamente apocalittico a proposito di manga che non vi fa dormire la notte? Ci pensa il vostro Kapperottolo preferito! Sganciate la domanda sul foglietto allegato alla rubrika, speditemelo, e io cercherò (dopo averne accumulate un po') di farle pervenire al nippo-autori interessati che vi risponderanno da queste pagine. Mica male, eh? E anche questo mese abbiamo finito: nella vana speranza che la sempre più pudica Rai 2 rimetta in programmazione i censuratissimi **Ren & Stimpy** e l'interessevole **Deep Space Nine**, vi saluto augurandovi cammelli obliterati a destra e a manca.

Il Kappa

IL TELEVISORE

Sopra, un'immagine di Amy Johnson per il secondo anno sul set dei Power Rangers. Sotto, sempre lei nei panni di Pink Rangerd, identità segreta di Kimberly

Sotto, Kimberly (Ami Jo Johnson) insegna i suoi colpi segreti a Billy (David Yost).

L'idea di mescolare lo show sentai alla produzione fiction americana è diventato il fiore all'occhiello della Saban. La casa americana ha lanciato in sordina due anni fa gli sconosciuti *Power Rangers* facendoli diventare il fenomeno degli anni '90, battendo tutti i record d'ascolto e sorpassando addirittura le [illegible] arriva in questi giorni sugli schermi cinematografici **Power Rangers The Movie** frutto di un connubio tra Saban Entertain-ment e Fox. Uscito in America a fine giugno, il film si è piazzato al quarto posto, subito dopo *Batman Forever* e l'ultima fatica Disney. Ora è arrivato per il **P.R. Movie** il momento di sbarcare in Italia, accompagnato da un incredibile numero di eventi (come il tour dei mitici organizzato in giro per la penisola, partito da Cattolica quest'estate) e da uno stuolo di appassionati in trepidante attesa. Sconosciuti fino a ieri, i giovani interpreti del film si trovano così al centro dell'attenzione, travolti da un successo che rischia di bruciarli già alle battute iniziali. Poco più che ventenni, infatti, potrebbero dimostrarsi poco avvezzi alle regole dello star system, perdendo di vista la realtà. Una riflessione legittima, scaturita soprattutto dalle ultime dichiarazioni di Amy Jo Johnson, la ragazza in rosa che interpreta *Kimberly*. «Voglio diventare un'attrice cinematografica. Magari interpretando ruoli drammatici». Amy è convinta. «Appena arrivata a Los Angeles, dopo soli due mesi mi sono procurata una parte in *Power Rangers*, e ho impersonato *Kimberly* per oltre due anni. Non molti attori possono dire di aver interpretato una parte per così tanto tempo!». La Johnson parte in quarta: «Recitare nel telefilm dei **Power Rangers** è stato un po' come andare a scuola negli ultimi due anni...». Forse per questo Amy-Kimberly si sente ormai consacrata attrice. «Ho interpretato il mio ruolo nel telefilm seriamente, come se si trattasse di un lavoro (perché, che cos'era? N.d.A.). Il fatto che ora mi trovi su un set cinematografico ha fatto sì che il mio impegno fosse ancora più serio», e spiega: «Quando si tratta delle riprese della serie televisiva, mi rilasso... Sul set del film, invece, ci metto molto di più, e spesso chiedo a me stessa: 'come mai il mio personaggio sta dicendo questo?', quindi ci vuole un po' prima che mi rilassi». Più in tensione, invece, sono gli attori che presteranno la loro voce agli interpreti di **Power Rangers The Movie** durante la lavorazione italiana del lungometraggio. Sotto la direzione di Cip Barcellini e di D[illegible]atella Fanfani, alla Merak e Deneb [illegible] Milano si sta lavorando febbril[illegible], dalla traduzione alla sonorizza[illegible]e. Allo stesso tampo, la L.&C., diret[illegible]a Marco Cerlini è impegnata in tutte quelle che saranno le iniziative che accompagneranno l'uscita di ***Power Rangers The Movie*** nel nostro paese. Preparatevi a un evento non solo cinematografico: proprio in questi giorni la Fininvest metterà in onda la terza serie di avventure su Canale 5, rete che in quest'ultimo periodo sta riproponendo cartoni animati legati alla nostra generazione riscuotendo un'ottima audience. L'idea è venuta dopo il successo che la serie **Mila e Shiro** ha riscosso in fase di replica. Non essendoci pronte nuove produzioni legate alla pallavolo, si è pensato di riportare sul piccolo schermo uno dei primi cartoni animati sportivi arrivati in Italia, **Attack number 1**, conosciuto da noi come *La magnifica dozzina*, realizzato nel 1969. Al tempo del suo esordio qui da noi la serie conquistò un enorme fetta di pubblico che la seguì prima sulle piccole reti locali, e successivamente su Italia 1. Oggi, con una nuova sigla e un nuovo doppiaggio (Laura Boccanera è stata sostituita da Federica Valenti), si è aggiunta ad **Attack number 1** *Ashita e Attack*: la riedizione italiana l'ha messa al passo con i tempi e la serie ha guadagnato in qualità. Indubbiamente, lo sport è sempre risultato vincente nei cartoni animati nipponici: il calcio in **Holly e Benji**, il baseball ne **La stella dei Giants** e, appunto, la pallavolo hanno preparato il terreno per una collaborazione tra Italia e Giappone che alla fine del '92 ha portato a **Free Kick**, *Forza Campioni* (la storia di un ragazzo di nome Nick che per caso scopre di possedere un talento naturale per il gioco del calcio). Ora, sempre alla Deneb si sta lavorando per l'edizione italiana di una nuovissima serie del '93, **Shoot**, alla quale dedicheremo presto un ricco reportage. Al centro della vicenda, un gruppo di studenti della scuola superiore in una serie a metà tra **Orange Road** e **Free Kick**.

Sopra, i personaggi di **Shoot**: da sinistra, Shiraishi Kenji, Hiramatsu Kazuhiro e, ultimo a destra, il protagonista Tanaka Toshihiko © Tzukasa Oshima/Kodansha/ Fuji TV/Toei Doga

Sopra,la copertina del cd originale che raccoglie la colonna sonora di **Free Kick**, una produzione italo-giapponese conosciuta come Forza Campioni. © RETEITALIA SPA 1191

Nicola Bartolini Carrasi

MANGA STAR COMICS

autunno

SETTEMBRE

KAPPA MAGAZINE 39

Seconda e ultima parte di Calm Breaker, la storia che ha vinto il primo premio del Concorso Shikisha di Kodansha! Si ride con Assembler 0X di Kia Asamiya e Oh mia Dea! di Kosuke Fujishima, mentre *Anime* ospita un dossier su Tatsuya 'Be Free' Egawa e le novità dell'autunno!

STARLIGHT 36

Keisuke non ha proprio fortuna con le ragazze: entra infatti in scena una nuova tuffatrice, che lui si ostina a scambiare per un ragazzo! Nuovi sviluppi in Rough!

NEVERLAND 30

Dopo aver saputo di essere sorelle, Rei e Fukiko scoprono di avere anche un fratello. Nel frattempo, Nanako viene sedotta da Lady Miya: cosa ci sarà sotto? Un turbinio di passioni in Caro fratello.

ACTION 23

La vecchia Enya, madre dell'Arcano dell'Impiccato, nonché maestra di Dio Brando, ha deciso di vendicarsi di Polnareff! JoJo scoprirà quanto può essere pericoloso il senso di Giustizia di una madre disperata.

TECHNO 17

Sono passati diversi anni dagli ultimi avvenimenti e Cronos governa ora sulla Terra. Gli esseri umani decidono spontaneamente di essere trasformati in zoanoidi e i nostri eroi vivono come fuggiaschi. Dove sei finito, **Guyver**?

MITICO 16

Il Castello di Cagliostro è a San Leo, un paesino italiano in provincia di Pesaro! Chi era nella realtà il malvagio del più bel film di **Lupin III**? Scopritelo con noi assieme a sei divertentissimi episodi a fumetti!

YOUNG 16

Volete impazzire come Bill Murray in Ricomincio da capo? **Il giorno del tapiro** è il nuovo racconto-gioco di Young! Volete sapere come Yakumo ha conquistato Tu Zhao? Chiedetelo ad Hasrath Khan, il mercante di incantesimi, il nuovo personaggio fisso di **3x3 Occhi**. In **Seraphic Feather** finalmente tutta la verità sugli alieni e sugli Emblem Seed, mentre in **Rayearth** anche Fu e Umi conquistano il potere della magia!

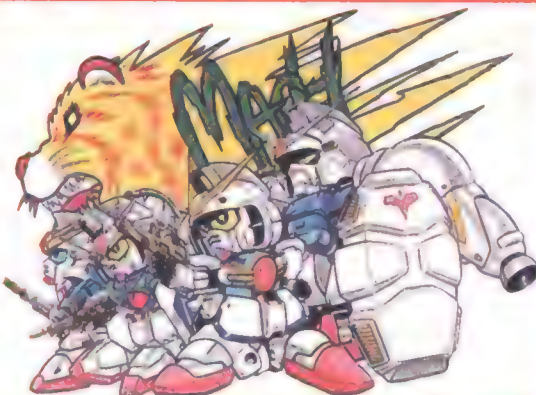
DRAGON BALL 11 e 12

Goku approda al Villaggio Pinguino per il cross over più divertente della storia dei manga! Ospiti d'onore Dr. Slump & Arale, Gatchan, Pippo, la signorina Florinda e tutti gli eroi del divertentissimo manga di Akira Toriyama!

SAILORMOON 4

Anteprima assoluta: tutti i retroscena di Sailor Moon R, la nuova serie in onda su Canale 5! Arriva Sailor Jupiter in un episodio a fumetti mozzafiato! Giochi, quiz e news dalla TV!

APPLESEED 2

Siete pronti a 256 nuove pagine di Appleseed? La serie culto di Masamune Shirow entra nella fase più calda e suggestiva. In appendice continua Appleseed Databook, l'enciclopedia per tutti gli appassionati dell'universo shirowiano!

KAPPA MAGAZINE 40

SUPER DEFORMED GUNDAM vi aspetta in uno straordinario episodio autoconclusivo di 34 pagine!

DRAGON BALL 11

Dr. SLUMP & ARALE sono protagonisti del nuovo numero di DRAGON BALL! Un incontro travolgente tra i più celebri eroi di AKIRA TORIYAMA!

SAILOR MOON

La serie TV che ha conquistato grandi e bambini è protagonista di un coloratissimo mensile a fumetti. LE COMBATTENTI CHE VESTONO ALLA MARINARETTA hanno il marchio della STAR COMICS!

STORIE DI KAPPA

APPLESEED 2 e 3 settembre e ottobre Dal genio di MASAMUNE SHIROW la saga cyberpunk che lo ha reso celebre in tutto il mondo.

OTTOBRE

KAPPA MAGAZINE 40

Un numero alla grande in compagnia di Super Deformed Gundam! Dal mitico RX-78 fino agli ultimi e avveniristici mobile-suit per una storia tutta da ridere! Gradito ritorno per le strip umoristiche di Issho ni ippan e Super Deformed Oh mia Dea!, mentre Assembler 0X ci mostra la demenzialità di Kia Asamiya!

STARLIGHT 37

Keisuke deve affrontare una prova molto importante: una sfida a due a stile libero. Prima della gara, però, il ragazzo prende una storta e la caviglia si gonfia. Un numero di Rough davvero suggestivo!

NEVERLAND 31

Caro fratello: ultimo appuntamento con la torbida e appassionante storia di Riyoko Ikeda. Nanako, disperata, vive il dramma di un amore finito: Saint-Just si suicida!

ACTION 24

Come riuscire a combattere contro un avversario che riflette i danni da lui subiti... su una persona a voi cara? JoJo e compagni finalmente contro lo stand dell'Innamorato! Imperdibile!

TECHNO 18

I piani di Cronos vengono allo scoperto, la gente ha paura e Guyver decide di intervenire! La base viene distrutta da Alkampfer e il nostro eroe esplode in mille pezzi: sarà davvero la fine?

MITICO 17

Lupin III è nelle mani di un'intraprendente ragazza che riesce a ipnotizzarlo! Il nostro eroe dovrà poi vedersela con un complicato giochetto... a prova di nervi!

YOUNG 17

Dopo una lunga premessa, Seraphic Feather finalmente decolla! In Rayearth lo spirito del fuoco, dell'acqua e del vento combattono contro la furia cieca di Rafarger, mentre in 3x3 Occhi il viaggio continua a tre: dopo aver disinfestato un luna park, Yakumo si imbatte in una vecchia conoscenza. Un racconto-gioco compreso nel prezzo!

DRAGON BALL 13 e 14

Due nuovi appuntamenti con il **quindicinale** di Akira Toriyama! Yamcha, Pual, Bulma e tutta la brigata per un nuovo colpo di scena: riunite le sette sfere, Goku si appresta a esprimere un desiderio al drago! La saga continua con il nuovo torneo Tenkaichi: che botte, ragazzi!

SAILORMOON 5

Un nuovo gioco da costruire per tutti i fan di Sailor Moon! La Carta d'Identità è dedicata a Sailor Jupiter e Giove è il pianeta che le conferisce i poteri! In primo piano anche i malvagi servitori della regina Berilla!

APPLESEED 3

Penultimo appuntamento con Appleseed: Deunan e Briareos sono vicini a scoprire cosa si cela dietro la città computerizzata! Masamune "Squadra speciale Ghost" Shirow ci regala il suo Appleseed Databook per godere l'azione fino in fondo: traduzioni, adattamenti e confezione D.O.C.!

MystFest

«Le paure» - come ha scritto Raffaele Morelli - «non sono nemiche da abbattere, ma amiche da comprendere e rispettare», ed è proprio al tema della paura che il MystFest ha dedicato quest'anno la sua attenzione. Giunto ormai alla sua sedicesima edizione, il Festival Internazionale del Giallo e del Mistero si è svolto come sempre a Cattolica, tra fanatici del cinema e ignari villeggianti della costa adriatica. Non ha riservato grandi sorprese, né particolari opere, se non la doverosa retrospettiva su Ed Wood (regista *trash* ricordato al grande pubblico nell'ultima fatica di Tim Burton). Tante, forse troppe, opere prime e un unico film d'autore in concorso (**The addiction**) di un Abal Ferrara sfacciatamente presuntuoso e saccente. Il suo film visionario, popolato da vampiri metropolitani, esplora filosofia e religione attraverso dialoghi pesanti e luoghi comuni. Ottima solo la fotografia, per un film in bianco e nero che non ha valso nessun premio all'autore e che potrebbe non godere neppure di una distribuzione italiana. Non che gli altri abbiano maggiori possibilità di penetrazione del mercato. **Johnny Cien Pesos** (1), del cileno Gustavo Graef Marino, è riuscito a strappare la vittoria e ad aggiudicarsi persino il premio Carraro (10.000 dollari) per la migliore opera prima o seconda. Una storia non particolarmente originale che racconta però in maniera semplice e lineare il momento di transizione attraversato dal Cile dopo la caduta di Pinochet. Un 1990 di grandi incertezze per il Ministero degli Interni e la polizia alle prese con una tentata rapina: un fatto di cronaca realmente accaduto a Santiago. Al greco-inglese Constantine Giannaris è andato il premio per la migliore regia: il suo **3 Steps to Haeven** (2) è stato uno degli appuntamenti più interessanti del MystFest. La protagonista della storia si vendica su tre esponenti della *'upper class'* londinese (un giovane rampante, un politicante di sinistra gay e la conduttrice di un gioco televisivo) che ritiene responsabili della morte del suo giovane amante, ripescato esanime dalle acque del Tamigi. Anche il Giappone era presente al festival di Cattolica, con un'opera prima prodotta da Kasuyo shi Okuyama (nome ormai celebre in tutto il mondo che ha finanziato i più grandi successi del ci nema giapponese contemporaneo). Non soddisfatto della regia di Rentaro Mayuzumi, Okuyama ha preso le redini del suo **Rampo** trasformandolo in un film decadente dove finzione narrativa e realtà si mescolano inestricabilmente. La storia è dedicata a Edogawa Rampo, popolarissimo scrittore di gialli morto nel 1965. Nonostante il ritmo esageratamente lento, tipico di un certo cinema giapponese, il film viene premiato per il miglior attore non protagonista: un trionfo per Mikijiro Hira, che interpreta il ruolo del marchese Ogawara (un maniaco sessuale protagonista del romanzo di Rampo). Migliore attrice è stata giudicata invece Maria Schrader, protagonista di **Burning life** (discutibile e ufficioso remake di *Thelma e Louise* a opera del tedesco Peter Welz dal finale 'volutamente' fantastico). Quello che a mio parere è stato il miglior film in concorso, invece, deve accontentarsi del premio speciale della giuria, composta da Oliver Kohn, Stephen Mamber, Cristiana Paternò e Claudia Muzii (che ha sostituito la rinunciataria Claudia Koll). **Katia Ismailova** (3), del russo Valerij Todorovskij, è la storia d'amore intensa e struggente di una donna che non rinuncia al suo uomo e arriva ad annullarsi per lui. Ecco la motivazione della giuria: «In un contesto apparentemente banale, racconta in profondo la tragedia d'amore e di identità di una donna, utilizzando con estremo rigore elementi scenici e drammatici di grande essenzialità».

Massimiliano De Giovanni

Rudolph Grey
ED WOOD - HOLLYWOOD SPAZZATURA
Frassinelli, 242 pagine, lire 26.000

«Lo splendido film di Burton coglie Ed Wood nel pieno della sua creatività sorretta da un ottimismo inestinguibile e fanciullescamente incosciente, e lo lascia alle soglie di un successo sempre sognato, ma mai avveratosi. Nella realtà la vita di Edward D. Wood Jr., nato nel 1924 nello stato di New York e morto alcolizzato nella più estrema miseria a 54 anni nei sobborghi di Hollywood, marine ferito a Tawara, non omosessuale ma ardente cultore del travestitismo (con un particolare *penchant* per i golfini d'angora), autore di innumerevoli volumi trash oltre che di una quindicina di sceneggiature e altrettanti film a budget zero che gli hanno valso la definizione di 'peggior regista del mondo', è stata ben più drammatica e amara di quanto appaia dalla favola narrata da Burton». Dal **MystFest XVI - Catalogo generale**

WHAT WAS "HIS" SEX...?
"I CHANGED MY SEX!"
A DARING EXPOSE OF A MODERN PROBLEM...
ADULTS ONLY!

★ MANGA STAR COMICS ★

speciale

DNA2 © Katsura/Shueisha inc.

D·N·A²

ARRIVA DNA2!

Nell'attesa di gustarvi il nuovo serial di Masakazu Katsura, ecco a voi una piccola anticipazione sulla serie che approderà su **Neverland** fra soli due mesi! Il mondo del futuro è segnato da un'orribile e irreparabile piaga sociale: la sovrappopolazione! Per questo motivo Karin Aoi, una agente bella e instancabile, viene spedita nel passato affinché blocchi sul nascere questa sciagura. Colpevole, nonché elemento scatenante di questo aumento demografico è infatti un giovane terrestre. La missione di Karin è alquanto particolare: dovrà infatti cambiare la struttura geneticadel malcapitato! Naturalmente qualcosa va storto, e a pagarne le conseguenze è lo sfortunato Junta. In realtà la trasformazione ha un effetto più che positivo... forse troppo e questo creerà non pochi problemi. Junta cambia radicalmente (anche di aspetto fisico) fino a diventare quello che viene definito un vero e proprio playboy! Come riparare al danno fatto? Karin avrà davvero di che penare, statene certi!

MASAKAZU KATSURA TORNA SU NEVERLAND! Dopo VIDEO GIRL AI arriva finalmente DNA2!

E' innegabile: **Video Girl Ai** è stato uno dei più grandi successi giapponesi tra i tanti manga pubblicati in Italia. Attraverso l'opera di Masakazu Katsura, le pagine di **Neverland** hanno portato sentimento e amore in un panorama fumettistico in mano ai combattimenti più folli ed esasperati. Le avventure di Yota e della dolce Ai hanno fatto breccia nel cuore di tutti, trasformando Katsura in un autore culto della nuova generazione. Dopo una parentesi di qualche mese, a partire da questo novembre le Edizioni Star Comics presenteranno la nuova serie di Masakazu Katsura, e lo faranno proprio sulle pagine di **Neverland**! Un fumetto richiesto a viva voce ormai da mesi da migliaia di persone, una storia che unisce gli elementi della soap opera a quelli dell'avventura e un disegno superlativo... come solo Katsura è in grado di fare! Da novembre, quindi, l'appuntamento è con **DNA2**!

KATSURA CHI?

La maggior parte dei nostri lettori dovrebbe ben conoscere Masakazu Katsura, ma vogliamo ripercorrere brevemente la sua carriera per i neofiti all'ascolto. Nato nella provincia di Fukui nel 1962, Katsura si interessa al fumetto già dalla tenera età, ma debutta professionalmente ai tempi del liceo su "Jump" dopo aver vinto il Premio Tezuka. La storia è subito seguita dalla serie fntascientifica **Yume Senshi Wingman**. E' poi la volta di **Present From Lemon**, una soap che ha per protagonista un cantante alle prime armi. Il grande successo arriva però con **Video Girl Ai**, seguito dal quasi omonimo **Video Girl Len**. Negli ultimi tempi Katsura si è dedicato a **Shadow Lady**, un progetto tanto ambizioso da costringerlo a una lentissima gestazione. Realizzato interamente a colori, il manga è scomparso dopo brevi apparizioni, ma potrebbe riprendere in futuro. La più recente fatica di Katsura è **DNA2**, un'avvincente serie appena conclusasi in Giappone.

RYOICHI "Crying Freeman" IKEGAMI OSPITE ILLUSTRE SU KAPPA MAGAZINE

Quest'anno le pagine del settimanale giapponese "Young Magazine" hanno ospitato un evento eccezionale: un episodio autoconclusivo di Ryoichi Ikegami ambientato nell'antico Giappone. L'autore di *Crying Freeman* torna a lavorare per la casa editrice Kodansha dopo anni di latitanza e lo fa con una storia magistralmente orchestrata, cruda e toccante al tempo stesso. **Nagareboshi Sakon** (Sakon delle stella cadente) ha per protagonista un samurai sfregiato dal forte senso dell'onore, che si fa giustizia con le lame affilate delle sue due spade. Ma al centro della storia troviamo anche un ragazzino che vede in lui un modello da seguire e che scappa di casa per rimanere al suo fianco. Quarantadue pagine di tensione per un appuntamento con il manga d'autore. Non potevamo certo rimanere insensibili al fascino dei disegni di Ikegami (le prime tavole a colori sono altamente suggestive e ci mostrano l'altra faccia dell'autore) e abbiamo subito acquistato i diritti di **Sakon** per le pagine di **Kappa Magazine**: l'appuntamento con tutti gli appassionati è previsto per il prossimo giugno, una volta conclusosi l'inquietante *World Apartment Horror*.

NAGAREBOSHI SAKON

GIUGNO '96

© Ikegami/Kodansha

GAME OVER

Anche se **G Gundam** non ha niente a che fare con il primo e mitico **RX 78**, non gli si può certo non riconoscere una certa originalità di trama e personaggi.

Bentornati all'appuntamento mensile con **Game Over**. Questo mese vi presento un nuovo *Beat'em-up* a incontri (per il Super Nintendo) che vede come protagonisti i **Mobile Fighter** (in questa serie non si chiamano più **Mobile Suite**) della serie televisiva **G Gundam**. Siamo nel **Secolo Futuro** (*Mirai Seiki*), le colonie spaziali e la Terra sono uscite da una guerra catastrofica che ha causato milioni di morti e la quasi totale distruzione delle città terrestri. I governi della Terra e delle colonie hanno deciso che da quel momento ogni guerra che dovesse scoppiare verrebbe risolta sul ring, eliminando il pericolo dell'estinzione dell'umanità. Ogni paese possiede i **Mobile Fighter**, possenti robot pilotabili tramite i movimenti del pilota, che vengono usati per scontrarsi con i paesi avversari. Protagonista della storia è il giapponese **Domon Kasshu** pilota dello **Shining Gundam** e appartenente a **Neo Japan**. Quattro sono i vari modi di gioco: *story battle*, *versus battle*, *championship battle* e *team battle*. Nello *story battle* il giocatore può scegliere fra i cinque robot protagonisti **Shining Gundam** (**Neo Japan**), **Gundam Maxter** (**Neo America**), **Dragon Gundam** (**Neo China**), **Gundam Rose** (**Neo France**) e **Bolt Gundam** (**Neo Russia**). Al meglio di un round, il giocatore deve affrontare uno alla volta tutti gli avversari per poi sconfiggere **Devil Gundam**. Nel *Versus Battle* si può giocare contro un altro giocatore al meglio dei due round e oltre ai sopra citati Mobile Fighter se ne possono scegliere anche altri quattro (tranne il **Devil Gundam**): **God Gundam** (**Neo Japan**), **Rising Gundam** (**Neo Japan**), **Gundam Spiegel** (**Neo Deutch**) e **Master Gundam** (**Neo Honk Kong**). Oltre alla scelta dei robot, si possono abbinare a piacimento anche i piloti che a seconda delle proprie caratteristiche (forza, destrezza e potere) trasformano anche quelle del robot. Nel *Championship battle*, invece, il giocatore deve ottenere il titolo mondiale sconfiggendo al meglio dei due round tutti i robot avversari. Infine, nel *team battle* due giocatori possono formare una squadra fino a cinque componenti e sfidarsi in un torneo a eliminazione. I comandi di gioco sono semplici ed essenziali per padroneggiare al meglio i robot. Il pulsante **Y** viene usato per i pugni medi, l'**X** per i pugni forti, il **B** per i calci medi, l'**A** per i calci forti, la croce direzionale per spostarsi saltare e abbassarsi, **L** e **R** invece servono rispettivamente per prendere la rincorsa verso destra e verso sinistra. Naturalmente, con la croce direzionale e i tasti **A**, **B** , **X** e **Y** si possono effettuare le mosse speciali. Ogni robot, oltre ai colpi speciali, ha anche una super mossa realizzabile quando la barra dell'energia diventa rossa ovvero quando si hanno subiti tanti colpi da essere vicini alla sconfitta. Prima di giocare, si possono anche cambiare le opzioni di gioco scegliendo dal menu iniziale la parola *option*: si possono quindi cambiare il livello di difficoltà, il tempo di gioco, i tasti, gli handicap e il suono da mono a stereo. Il gioco in sé non offre niente di nuovo nell'ampio panorama dei *Beat'em-up*, ma è comunque realizzato decentemente ed è anche abbastanza divertente, soprattutto se giocato in due. Ah, dimenticavo! Se proprio ci tenete, vi insegno il trucchetto per selezionare anche il Devil Gundam, allora: scegliete il versus battle e appena appare la schermata di selezione del robot, premete contemporaneamente i tasti **L**, **R** e **SELECT** e mentre li mantenete premuti spingete **A** e il gioco è fatto! Appare dal nulla il Gundam diavoletto, le varie mosse però spetta a voi trovarle, magari provate quelle degli altri robot e vedrete che non ci metterete poi tanto a scoprirle.

Andrea Pietroni

Siete pronti a combattere per la libertà della vostra nazione? Allora, è ora di combattere! ***Gundam fight ready go!***